

JUEGO PARA PC PRO FARM SIMULATOR ¡GRATIS!
¡SIEMBRA LA DIVERSIÓN CON UN SIMULADOR GENIAL!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 271 DICIEMBRE
POR SOLO 3,99 €
AHÓRRATE 5€ FOOTBALL MANAGER 2018
REPORTAJE
Mundos abiertos
¡ELIGE TU UNIVERSO FAVORITO PARA EXPLORAR!
EL TALLER
Diseñadores de juegos
ASÍ SE CREAN LOS GRANDES ÉXITOS
FAR CRY 5
¡La secta del Juicio Final te espera!
PREVIEWS
SEVEN: THE DAYS LONG GONE
SPELLFORCE III
REVIEWS
WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS
CALL OF DUTY WWII
ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
ANTES QUE NADIE
SKULL & BONES
¡PREPÁRATE PARA VIVIR UNA DE PIRATAS EN 2018!
HARDWARE
Portátiles Ryzen
AMD AMPLÍA SU FRENTE DE ACCIÓN

# VIENTOS DE GUERRA



**Francisco Delgado**
Director

Es el momento de coger las armas. No importa que las navidades, época de amor, paz y armonía –como nos venden las grandes marcas para vaciar nuestras carteras– estén a la vuelta de la esquina. La guerra llama a nuestra puerta. O a nuestro disco duro, porque, al fin y al cabo, las armas del jugador de PC no son otras que el ratón y el teclado –o el pad, si se da el caso–. La cosa es que resulta curioso cómo existen ciertos momentos a lo largo del año en los que la acción bélica, vestida con distintos uniformes, se da cita en el mercado. Sí, ya tenemos aquí «Call of Duty WWII» –¿es lo que esperábamos? Descúbrelo en el interior–, pero también nos ha llegado «Wolfenstein II», y a la hora de escribir estas líneas «Star Wars Battlefront II» estaba a punto de ver la luz –pero no nos ha dado tiempo a probarlo–. Por si fuera poco, el mes pasado vimos cómo «Sombras de Guerra» nos metía en otra guerra, de fantasía, pero guerra, después de todo. Y este mes nuestra portada la ocupa otro título, «Far Cry 5» que el próximo febrero nos hará participar en una guerra de otro estilo, pero tan brutal y cruenta como la que más. ¿Es tan violento, realmente, el mundo del videojuego? Todos sabemos que no, y que, afortunadamente, hay de todo, para todos los gustos y con géneros, estilos y desafíos de todo tipo. Pero, seamos sinceros, disparar a todo lo que se mueva –y si son nazis virtuales, aún más– es extremadamente divertido. Los juegos de acción bélica son una parte importante de la industria del videojuego, y aquí también hay para todos los gustos y con estilos y desafíos de todo tipo. Así que nada como aceptarlo y lanzarse a la batalla. Es el momento de disfrutar de nuestro arsenal. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

**micromanía.es**

## FIRMAS DEL MES



**Juan Antonio Pascual**
AMD continúa ampliando su frente de acción y presenta los nuevos procesadores Ryzen para PC portátiles, con los que empezar a arañar cuota de mercado. Nuestro experto revisa sus datos. **Pág. 54**



**Guillermo Jiménez-Ortiz**
La figura del diseñador de videojuegos sigue creando mucha confusión entre el público. El experto de U-tad nos da algunas claves para entender mejor su función en un estudio. **Pág. 44**



**Francesc Armengol**
¿Conocemos las posibilidades de la robótica doméstica y su uso como herramientas para aprender a programar? Descubre algunas de las características de este gran instrumento. **Pág. 14**





# STAFF

**REDACCIÓN**
Director
**Francisco Delgado**
Diseño y Autoedición
**Carlos García**
Colaboradores
**J.A. Pascual, O. Díaz**

**PUBLISHER**
**Amalio Gómez**

**PUBLICIDAD**
**Directora Comercial**
**Mónica Marín**
**mmarinsarrion@gmail.com**

**PRODUCCIÓN**
**Asedict Gestión Editorial**
**asedict@gmail.com**

**Preimpresión:**
**Espacio y Punto**

**Impresión:**
**Industria Gráfica Altair**
**Seseña (Toledo)**

**Distribución**
**S.G.E.L.** Telf.: 91 657 69 00
**Transporte: Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

**EDITA**
**Blue Ocean Publishing**
BLUEOCEAN PUBLISHING
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
11/2017
Printed in Spain





Depósito legal: M-15.436-1985

# SUMARIO



**16 FAR CRY 5**
El nuevo mundo de acción de Ubisoft nos lleva a un mundo de extremismo político y fanatismo religioso.



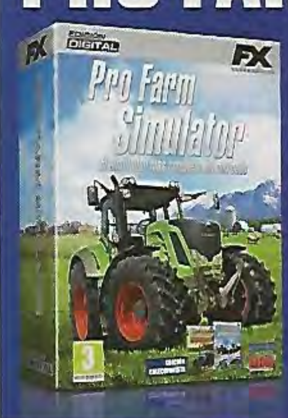

**54 LOS NUEVOS PROCESADORES PORTÁTILES AMD RYZEN**
AMD lanza también su nueva familia de procesadores en el mundo del portátil, ampliando la competencia.

# micromanía te regala



# PRO FARM SIMULATOR









**66 PRO FARM SIMULATOR**
Prepárate para sembrar la diversión en tu PC convirtiéndote en un granjero profesional. Diseña tu granja y haz crecer tu negocio.

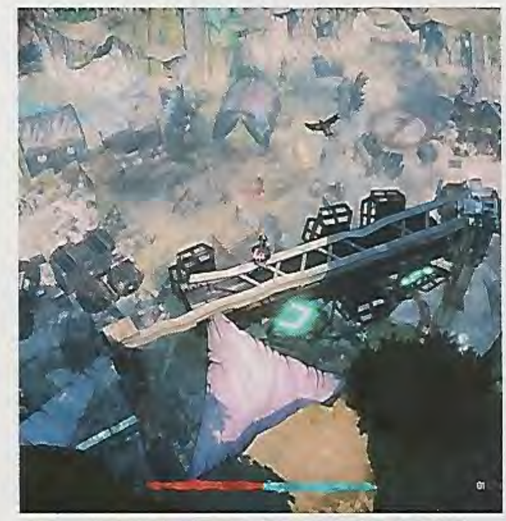




**70 WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS**
El regreso de B.J. Blazkowicz nos trae uno de los juegos de acción más divertidos del momento.



**44 LA UTILIDAD DE UN DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS**
Las claves de la figura del diseñador de juegos en en estudio de desarrollo.



**26 SEVEN: THE DAYS LONG GONE**
Entra en un mundo postapocalíptico repleto de tecnología, magia, combate y sigilo. Ayuda a Teriel a dar al mundo una esperanza.



**94 SKULL & BONES**
El año que viene nos enrolaremos en la tripulación del pirata más temible, navegando por el Índico y abordando a todos los barcos.

## ÍNDICE POR JUEGOS

# ASHEN

## ¡Sobrevivir es solo el comienzo!

ROL/ACCIÓN · 2018 · AURORA44A

El mundo es un lugar frío, duro y hostil. La civilización nos hace pensar que no es así, pero es solo un espejismo. Si la civilización desapareciera, ¿qué nos quedaría? Probablemente algo como «Ashen».

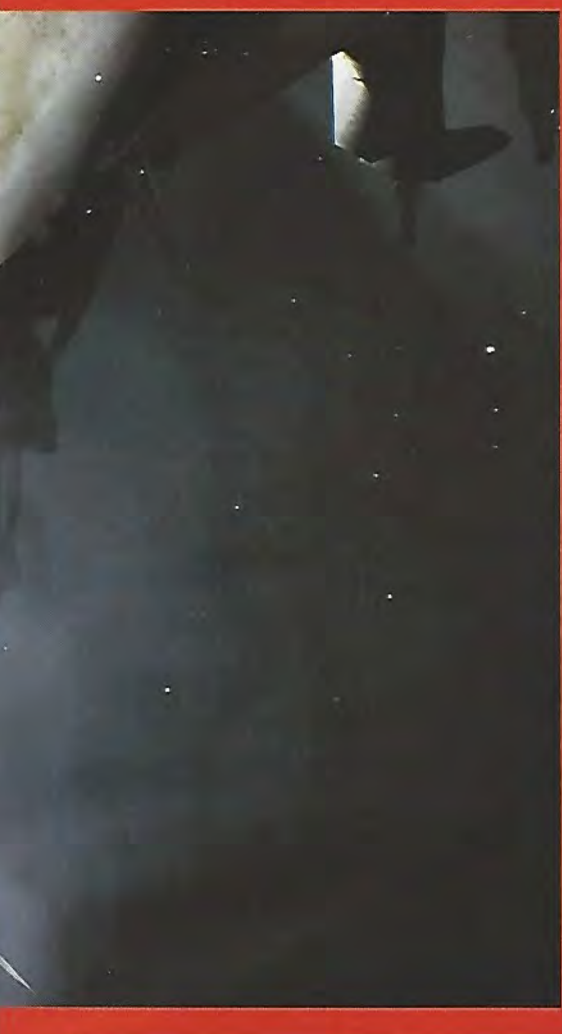
El juego de Aurora44, que llegará el próximo año, nos invitará a sobrevivir en un mundo masivo online en el que la libertad de exploración, el combate contra criaturas feroces y la explotación de recursos te enfrentará a otros jugadores humanos, o te permitirá forjar alianzas para sobrevivir en un mundo en que nada dura mucho y no existe el sol, solo la luz que viene de erupciones volcánicas que lo cubren todo de cenizas...



**¿CÓMO ACABARÁ ESTO?** Cada encuentro con jugadores tiene un potencial de desastre nada desdeñable. Pero otras veces sus habilidades serán muy útiles.



**UN MULTIJUGADOR "PASIVO".** Así define Aurora44 a «Ashen», como un mundo donde, como en la vida, el resto de jugadores pueden apoyarte o ignorarte.





**EL MUNDO ESTÁ VIVO. ¿CÓMO TE RELACIONARÁS CON SUS HABITANTES?** El mundo abierto online de «Ashen» estará repleto de jugadores con sus propios intereses. Es como la vida misma.



**LOS PELIGROS ACECHAN TAMBIÉN BAJO TIERRA.** En el mundo de «Ashen» no habrá lugares realmente seguros, ni en el exterior ni en interiores. Su fauna es salvaje, brutal y temible.

**AMISTADES PELIGROSAS.** Forjar alianzas con otros jugadores, acogerlos en tus campamentos y uniros para sobrevivir será una de las opciones para progresar en «Ashen», pero no todos los jugadores pensarán lo mismo. Una simple hoguera en la noche será algo muy valioso en «Ashen» y no todos querrán compartirla.

# LA CONSOLA MÁS POTENTE A RITMO DE PC

Ya ha llegado el momento. Tenemos Xbox One X a la venta y sabemos de qué es capaz. No nos da miedo. Es una máquina que va a venirle muy bien a los juegos para PC, porque vuelve a subir los estándares en muchos aspectos. De paso, vale como plataforma de entrada para disfrutar de títulos para PC, con un precio más ajustado.

**INFOMANÍA**
**XBOX ONE X**

- **Procesador:** AMD Jaguar a medida, 2,3 GHz, 8 núcleos
- **Gráficos:** AMD a medida, 6TFLOPS@32bit
- **Memoria:** Unificada, 12GB GDDR5, 326 GB/s
- **Disco duro:** Interno de 1 TB, externos USB 3.x + 8TB
- **Lector óptico:** Blu-ray UHD
- **Otros:** Dolby Vision, HDR, Dolby Atmos, escalado por hardware...



Hasta nosotros hemos hablado de Xbox One X, pero es la tendencia. Ver todo Windows 10 como una plataforma global. Aunque no podamos arrancar Photoshop, el alma del SO sigue ahí, tras una interfaz hecha para ser accesible y evitar esperas.

El desarrollo de Xbox One X ha llevado más años de lo que parece. En Microsoft dicen que desde 2012. Un año antes de salir a la venta la primera Xbox, ya tenían el desarrollo en marcha. Es algo habitual, porque hay que amortizar la inversión, abaratar costes de producción y satisfacer una demanda masiva. Por eso vemos que salen revisiones de las consolas cada dos o tres años.

## La pelota cambia de tejado

Si Sony ya abrió la veda con PlayStation 4 Pro, Microsoft ha aprovechado el impulso. PS4 Pro es unas tres veces más potente, en teoría, que la consola base de esta generación. Mientras, Xbox One X promete multiplicar casi por seis lo que ofrece su modelo anterior. Se habla mucho de TFLOPS, de tiempos de acceso minimizados, ancho de banda... Nosotros, en el mundo de la "PC Master Race", llevamos años por encima de esos seis TFLOPS. Tarjetas gráficas como las Titan X de NVIDIA doblan esa cifra. Pero la comparación no es tan sencilla.

En el terreno de las consolas, hasta ahora, teníamos los juegos tal cual los veían los desarrolladores. Ahora, nos adentramos en el mundo de las configuraciones gráficas. Promete no ser tan complicado como con PC, pero está bien ver opciones. Unas enfocadas a ganar resolución y otras para más efectos en pantalla.

Los 326 GB/s que puede manejar Xbox One X son un salto enorme para la plataforma. A esto se une que usa 12GB de RAM unificada. Es decir, que los desarrolladores pueden hacer uso de toda la disponible y repartirla según sus necesidades. Aparte




**COMPATIBLE BLUETOOTH,** el mando que viene con Xbox One X y con el modelo S se puede usar en consolas y ordenadores.



**EL DISEÑO INTERNO DE XBOX ONE X INCLUYE LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN,** mientras mantiene un tamaño inferior a modelos anteriores de la plataforma.

**EL PANEL FRONTAL INCLUYE LECTOR DE BLU-RAY 4K UHD,** puerto de infrarrojos, USB 3.x, así como botones físicos de sincronización, expulsar disco y encendido.



**LA PARTE TRASERA DE XBOX ONE X** mantiene la alimentación, entrada y salida HDMI, puertos USB 3.x, control remoto, s/PDIF y puerto Ethernet.

**1.000** VECES MÁS POTENCIA QUE LA PRIMERA XBOX
es lo que promete Xbox One X en cuanto a proceso. Una cifra conservadora, cuando tenemos en cuenta los 6TFLOPS de ahora frente a unos pocos GFLOPS de 2001.

## RETROCOMPATIBILIDAD DE XBOX ONE

Con los ordenadores, aunque a veces nos cueste algo de tiempo, tenemos una retrocompatibilidad casi a prueba de bombas. Podemos jugar a títulos de hace más de 30 años en nuestra configuración más reciente. Pero las consolas se han caracterizado por romper lazos con el pasado cada pocos años.

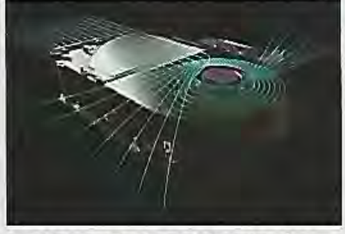
Desde hace un año, con el lanzamiento de PS4 Pro, nos cuesta hablar de generaciones de consolas. Xbox One X confirma la tendencia. Estamos ante revisiones totalmente compatibles hacia atrás, al menos con un modelo. Es una forma de atraer público nuevo, mientras se mantiene todo el parque anterior. Porque los juegos funcionan en todas las máquinas coetáneas.

La diferencia principal de Xbox One, Xbox One S y Xbox One X es su retrocompatibilidad. Podemos meter un disco de Xbox 360 o Xbox, máquinas con varios lustros de antigüedad, esperar a que se actualicen y jugar. Incluso con mejoras y tiempos de carga ínfimos.

Xbox One X es la nueva reina de los juegos antiguos y nuevos. En títulos como «Red Dead Redemption» ofrece una calidad nunca vista, con resultados que superan a las revisiones, valga el caso de «Halo 3». El secreto es un trabajo concienzudo por parte de los "ninjas" que trabajan para Microsoft, así como hardware enfocado a la retrocompatibilidad, que mejora el sonido o permite un manejo de texturas superior al de las máquinas originales.




**EL NÚMERO DE JUEGOS DISPONIBLES PARA XBOX ONE X SE ACERCA A LOS DOS MILLARES** gracias a la retrocompatibilidad con títulos de Xbox 360 y la Xbox de 2001.



**EL SISTEMA DE VENTILACIÓN DE XBOX ONE X** está basado en el de equipos de alto rendimiento, con una cámara de vapor que ayuda a enfriar el sistema.

## "Xbox One X se parece tanto a un PC como se diferencia de estos"

de ello, Microsoft ofrece herramientas muy optimizadas para saber qué recursos hay disponibles y cómo aprovecharlos en cada momento. Algo que, de rebote, mejorará el desarrollo en Windows 10 para PC.

### Microsoft y AMD tienen química

Con Xbox One X, Microsoft ha empleado el talento de unos 500 ingenieros. El resultado es un hardware que esconde muchos secretos, pero que se parece tanto a un PC como se diferencia de este. Ejemplo de ello son los procesadores que acompañan a la CPU y la GPU diseñadas en colaboración con AMD. Incluso ha habido sitio para replicar parte de una Xbox 360, como pasa en todas las Xbox One. Un detalle que ayuda a mejorar los juegos de generaciones anteriores.

### Los juegos se cuentan con cuatro dígitos

Aparte del hardware, la tendencia es a valorar los juegos y la experiencia. Una Xbox One X nos acerca todo el catálogo de Xbox One. También más de 400 títulos que salieron para Xbox 360, con una lista que no para de crecer. Recientemente, se han empezado a sumar nombres de la primera generación de Xbox.

A un catálogo muy rico se une que no paran de salir novedades, todas compartidas con PC. Tanto si las jugamos a 4K, 1080p o 720p, con opciones como 1440p y otras entre medias.

Este panorama, con una consola que ronda los 200€, Xbox One S, y otra para público exigente, por 499€, puede parecer un ataque al PC, pero no lo es. Microsoft pone facilidades para los jugones, con un nuevo escalón de entrada para disfrutar de los juegos que jugaríamos en ordenador. Incluso se ha estrenado el soporte para ratón y teclado en Xbox One. A este paso, solo nos queda esperar al día en que «League of Legends» se codee con «PlayerUnknown's Battleground» en esta plataforma. «LoL» no está, pero «PUBG» se estrena el 12 de diciembre.

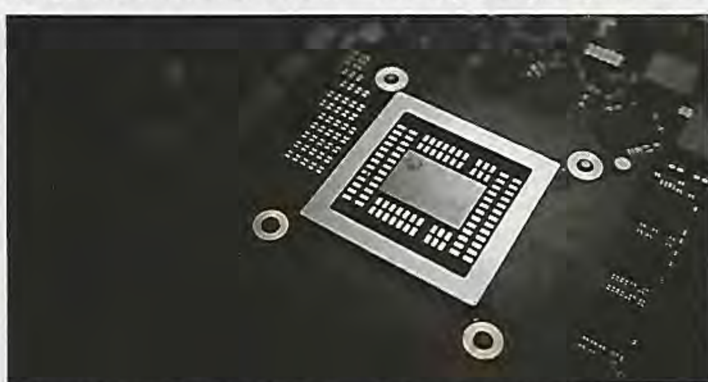


**EL LANZAMIENTO DE XBOX ONE X, EL 7 DE NOVIEMBRE DE 2017,** tuvo singularidades como este espacio de recreo australiano.

## LANZAMIENTO EXITOSO

El stock de Xbox One X voló antes de llegar siquiera a muchas estanterías. Las previsiones de ventas, por ejemplo, en España fueron superadas con creces. Algo que desde Microsoft nos confirman que se ha manejado con previsión. Pues los barcos cargados de consolas tardan semanas en llegar a puerto. De ahí que, vista la avalancha de reservas, se hayan tenido más unidades en menos de dos semanas tras el lanzamiento.

Fabricar Xbox One X es complejo. Su sistema de ventilación, con cámara de vapor, requiere de controles exhaustivos para exprimir el hardware al máximo. También el tamaño de la máquina, menor incluso que Xbox One S, es otro logro. Con la fuente de alimentación en el interior, rompe con muchas de las críticas del primer modelo. Solo queda esperar que la demanda siga alta y la plataforma triunfe entre jugadores, desarrolladores y con ello no dejen de llegar títulos con más calidad que nunca en consolas.



**SCORPIO ES EL NOMBRE QUE RECIBE EL CHIP PRINCIPAL DE XBOX ONE X.** Incluye las tradicionales CPU y GPU, así como otros componentes para tareas complementarias.



**«FORZA MOTORSPORT 7» ESTÁ DISPONIBLE PARA SU COMPRA** cruzada entre PC con Windows 10 y Xbox One, mientras demuestra la potencia inicial de la nueva consola de Microsoft.

# NOVEDADES DE DICIEMBRE

## Este mes nos sabe a juego y a turrón

La RV se hace fuerte con versiones de juegos que no pensábamos ver así, como «Doom», que se llena de acción a costa del agobio tradicional. Lo de «Fallout 4» va por el mismo camino, porque tampoco es una versión, sino un título diferente al que conocemos. Vemos que vuelven nombres conocidos, como «Spellforce III» u «Okami HD». El primero con su rol de hace tiempo. El otro con arte oriental que se hizo fuerte en consolas. Pero hay más, con añadidos para títulos que siguen muy de moda. «Resident Evil 7», «Destiny 2» o «Steep» crecen este mes. Mientras, eso sí, nuestros bolsillos siguen igual.

### DICIEMBRE 2017: LANZAMIENTOS


01 **Doom VFR** nos hace saltar, pero no solo del susto, sino por la peculiar forma de desplazarnos.


01 **Seven: The Days Long Gone** sigue la estela de muchos títulos roleros con perspectiva isométrica.


05 **Destiny 2: La maldición de Osiris** llega no mucho después de vernos con «Destiny 2» en PC.


07 **SpeelForce 3** recuerda que hace no muchos años nos perdimos en sus mundos de fantasía.


08 **Hello Neighbor** nos invita a averiguar qué haríamos en un vecindario donde pasan cosas raras.


12 **Fallout 4 VR** nos lleva al yermo postapocalíptico con libertad para mirar en todas direcciones


12 **Fearful Symmetry & The Cursed Prince** presenta a dos personajes en una aventura encantadora.


12 **Max & the Book of Chaos** es una especie de homenaje al mítico «Pang», pero con más cosas que hacer.


12 **Resident Evil 7: End of Zoe** también nos recuerda que esta saga crece con DLC, como cualquier otra.


13 **Okami HD** llega a nuestros ordenadores con mejor aspecto del que ha tenido jamás este juego.


19 **Shooty Fruity** nos deja disparar a lo loco en el supermercado, mientras acechan los mutantes.


22 **L.A. Noire: The VR Case Files** sube enteros en el aspecto visual y nos sumerge en sus tramas.


29 **Phobos Vector Prime** es un juego de naves espectacular desde la escena indie sevillana.


31 **Abatron** tampoco nos deja indiferentes por su propuesta de ciencia ficción y estrategia en tiempo real.


31 **Praey of the Gods** exhibe criaturas gigantes que nos permiten ver su isla desde las alturas.


31 **Wild West Online** sigue siendo un misterio y lo será por un tiempo, por lo bien que se ve su Oeste.

### EVENTOS A SEGUIR




**Gamergy. Del 15 al 17 de diciembre de 2017. Madrid.** Volvemos a esta cita que coincide con el final de año y decide el ganador de la Superliga Orange. *gamergy.es*




**Xmas Comics & Games. 16 y 17 de diciembre 2017. Lingotto Fiere en Turín, Italia.** Como su nombre indica, quien asista podrá hacer allí sus compras navideñas. *lingottofiere.it*




**Game On. Del 1 al 3 de diciembre. Madrid.** Los juegos de mesa son protagonistas en este evento tan esperado, donde los torneos divierten a familias y amigos. *Gameonmadrid.com*

### PRÓXIMAMENTE...

**1ER. TRIMESTRE DE 2018**

#### CES
■ **9 a 12 de enero 2018** ■ **Las Vegas**
La tecnología que nos permite disfrutar de los videojuegos y mucho más cabe en Las Vegas, con el evento más importante del año.

#### NI NO KUNI 2: REVENANT KINGDOM
■ **19 de enero 2018** ■ **Level 5** ■ **Rol** ■ **PS4 y PC**
La animación de Studio Ghibli sigue muy presente en este título que salta desde las consolas de Sony a nuestros ordenadores personales.

#### DRAGON BALL FIGHTER Z
■ **26 de enero 2018** ■ **Arc System Works** ■ **Lucha** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Para algunos, se ve mejor este juego que casi todo lo que ha llegado en forma animada.

#### RAILWAY EMPIRE
■ **26 de enero 2018** ■ **Gaming Minds Studios** ■ **Estrategia** ■ **PC**
Algunos se iniciaron en la gestión de recursos con los trenes y aquí tenemos otra apuesta.

#### DREAMHACK LEIPZIG
■ **27 y 28 de enero 2018**
■ **Leipziger Messe en Leipzig, Alemania**
Deportes electrónicos, cosplayers, eventos en directo y a través de internet, conferencias...

#### PAX SOUTH
■ **27 a 29 enero 2018** ■ **Boston**
Este festival de los videojuegos, que se va de gira por el mundo, tiene su cita en Boston para principios de año, así que abrígate si vas.

**TAMBIÉN EN 2018 Y MÁS...**

#### KINGDOM COME: DELIVERANCE
■ **13 de febrero 2018** ■ **Rol** ■ **Warhorse Studios** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Por fin parece que exploraremos los paisajes que tanto nos han gustado desde que se anunció.

#### FAR CRY 5
■ **27 de febrero 2018** ■ **Acción** ■ **Ubisoft** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Praderas, gente de campo y regiones que dominar son el objetivo de las mentes criminales de los Seed.

#### THE CREW 2
■ **16 de marzo 2018** ■ **Conducción** ■ **Ivory Tower** ■ **Xbox One, PS4 y PC**
Al ritmo que se llena de vehículos, cuando llegue va a tener hasta naves espaciales y submarinos.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



### MASS EFFECT ANNIHILATION

La novela "Mass Effect Annihilation" se lanza el verano que viene. La responsabilidad cae sobre Catherynne M. Valentine y contará la historia de un arca Quariana.
*blog.bioware.com*

### UBISOFT MÁS DIGITAL

Por primera vez en la historia de Ubisoft, la compañía ha conseguido más ingresos por el mercado digital online que por el tradicional.
*ubisoft.com*

TEMPLADO



### EA Y RESPAWN

Los responsables de los primeros «Call of Duty» y de la serie «Titanfall», ahora en Respawn Entertainment, pasan a ser parte de Electronic Arts.
*ea.com*

### TAKE TWO Y LOS MICROPAGOS

Parece que Take Two sacó cerca del 48% de sus ingresos totales a partir de micropagos y contenidos descargables durante el pasado trimestre fiscal. Casi nada.
*take2games.com*

FRÍO




### ADIÓS LEGO DIMENSIONS

Warner Bros. han terminado por confirmar lo que se veía venir. «LEGO Dimensions» no continuará, por mucho que nos guste su mezcla de piezas y juego.
*warnerbros.com*

# LA REALIDAD RIDÍCULA: EL SIGUIENTE PASO



**Paco Delgado**
Director de Micromanía

**La lucha entre RV y Realidad Aumentada continúa por imponer un nuevo formato más allá del monitor. Pero la que se está imponiendo es la realidad ridícula.**

Seguro que casi todos hemos visto ese anuncio de una aseguradora que usa –y brillantemente, por cierto– la Realidad Virtual como eje de su mensaje para contratar un seguro del hogar. Por un lado, es muy relevante que el concepto de la RV haya calado como para ser usado en un mensaje publicitario en los mass media. Por otro, no se deja de abundar, aunque sea de refilón, en los tópicos del videojuego como algo un tanto friki, con gente normal en posturas y actitudes bastante ridículas cargándose sin miramientos su mobiliario. Insisto, el anuncio es brillante y combina de maravilla el concepto tecnológico con el humor. Funciona, en suma.

Por un lado, el anuncio me encanta. Por otro, está el sentimiento agridulce de que muchos entenderán que la RV es algo que nos lleva a hacer el ridículo. Pero es que es verdad.

## Zombis GO

Desde siempre se ha usado como arma arrojadiza contra el videojuego –esa incesante guerra que, aunque ya no hace tanto ruido, no ha concluido– que puede llegar a aislar socialmente. Eso ya no se lo cree nadie, pero luego, claro, si vives en una ciudad y montas en el metro lo que ves es muchísima gente mirando como zombis las pantallas de sus móviles, jugando o chateando, pero sin siquiera mirarse. ¿Alguien imagina esa misma escena con la Realidad Aumentada ya estandarizada en los móviles? Es el siguiente paso, no hay duda, y no puedo dejar de pensar en lo ridículo de la situación: un vagón de metro atestado de gente moviéndose en su interior y todos enfocándose, aparentemente, unos a otros con la cámara del móvil, pero en realidad están buscando elementos virtuales. ¿Una danza de Realidad Aumentada o un ballet de realidad ridícula?

Y, aunque la fiebre ha remitido ya, ahí está el ejemplo de «Pokemon GO», sin ir más lejos. Seguro que recuerdas aquellas escenas que salieron en todos los informativos de un aluvión de gente cortando calles y corriendo por Central Park para cazar un Pokemon virtual en Nueva York. Zombis GO en acción.

Pero la realidad es más ridícula –y cruel– y hubo casos de personas que se despeñaron por barrancos persiguiendo bichos virtuales. Seguro que alguno se hizo con un premio Darwin.

## Fan de la RA

Podría parecer que quiero lanzar un mensaje negativo contra este nuevo formato, y nada más lejos de la realidad –la real–. La verdad es que me reconozco fan absoluto de la realidad aumentada, y creo que la RV tiene su hueco, aunque también opino que todavía le queda mucho camino por recorrer para ser algo masivo.

Lo que me ocurre es que no puedo dejar de tener la sensación de que el mensaje no se está transmitiendo bien y algo con un potencial increíble podría acabar convirtiéndose en un chiste. ¿Cuánta gente a día de hoy no sigue considerando los videojuegos como algo para críos? Hay mucha gente que juega –muchos viajeros de metro, por ejemplo– que no se consideran jugadores. Así que, cuando la RV y la RA entren de verdad con fuerza en nuestras vidas cotidianas, ¿estaremos listos para ello o las miraremos como algo para frikis y ridículo?

La tecnología lleva ya años modificando nuestra realidad social y el día a día. Mejor estemos preparados para lo que viene.

> **“La Realidad Aumentada es imparable. Pero, ¿convertirá la nuestra en realidad ridícula?”**



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



**CALL OF DUTY WWII**
Activision hizo públicas las primeras cifras de «Call of Duty WWII»: 500 millones recaudados en sus primeros días a la venta.
*activision.com*

**GERALT DE RIVIA**
CD Projekt afirma que el mundo de «The Witcher» no se ha terminado para ellos, aunque antes toca centrarse en «Cyberpunk 2077».
*cdprojektred.com*

TEMPLADO



**AGE OF EMPIRES**
La edición definitiva de «Age of Empires» está más cerca, con retrasos, pero con una beta cerrada para quien reserve el título de Microsoft.
*xbox.com*

**VENTAS DE VAMPYR**
En Dontnod Entertainment barajan la cifra de medio millón de unidades de «Vampyr» para cubrir gastos, y el doble para ser rentable.
*vampyr-game.com*

FRÍO




**NADA DE AMAZING ETERNALS**
«Amazing Eternals» demostraba cariño por el proyecto y un arte fascinante, pero Digital Extremes lo ha cancelado.
*digitalextremes.com*

**SE ACABÓ KINECT**
Desde Microsoft han decidido parar la producción de Kinect. La Realidad Mixta sustituye la cámara fija por algo con muchas más posibilidades.
*microsoft.com*

# BUSCANDO A LOS INGENIEROS DEL FUTURO

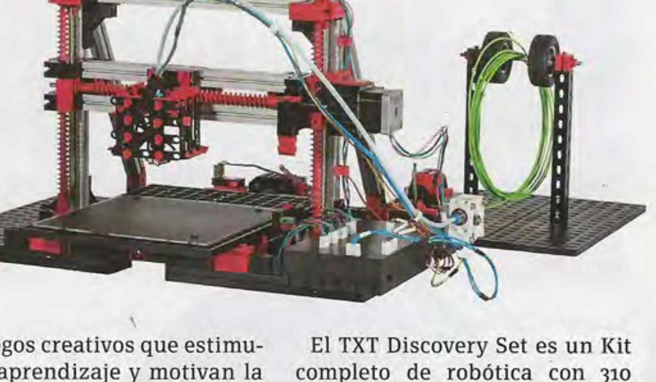


**Francesc Armengol**
Ocio Global Import

La robótica educativa es un sistema de enseñanza que combina asignaturas del sistema escolar reglado: Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas.

La robótica surge como un recurso didáctico innovador, favoreciendo la construcción de conceptos y conocimientos de distintas disciplinas desde el nivel infantil al universitario.

El potencial del desarrollo de actividades basadas en elementos tangibles en el currículo escolar se basa en el construccionismo. Este enfoque propone que las tecnologías informáticas, así como los elementos físicos manipulables, son poderosos como instrumentos con fines educativos cuando se utilizan para apoyar el diseño, la construcción y la programación de proyectos.



## Educación y robots

Actividades educacionales basadas en robots o en programación pueden incrementar el compromiso por el aprendizaje en áreas como literatura o historia a través del juego y la motivación

Aprender a través de la robótica aumenta el compromiso de los niños en actividades basadas en la manipulación, el desarrollo de habilidades motoras, la coordinación ojo-mano y una forma de entender las ideas abstractas. Además, las actividades basadas en robots proporcionan un contexto apropiado para el comportamiento cooperativo y el trabajo en equipo.

En Ocio Global Import hemos queridos unificar la educación y el ocio con productos para la formación básica, superior y profesional. Buscando la forma divertida y creativa de explorar la tecnología. Introduciendo a los más pequeños a la tecnología con juegos creativos que estimulan el aprendizaje y motivan la curiosidad por entender el "porqué" de las cosas. Productos que nos muestran los fundamentos básicos de la física, electrónica, neumática, las energías renovables y por supuesto la programación y la impresión 3D.

Y para los más avanzados, kits que explican y enseñan los fundamentos y aplicaciones en la mecatrónica y de las tecnologías de la automatización, productos que promueven el pensamiento para encontrar soluciones a dificultades y problemas conceptuales o de diseño. Hace fácil la extrapolación de aplicaciones técnicas y del trabajo en equipo. Preparando a los futuros estudiantes de las carreras y profesiones técnicas con modelos que proporcionan ideas de flujos lógicos de producción.

## Para iniciarse

Los productos de Fischertechnik o EDISON Robot mezclan perfectamente el juego y la enseñanza.

El TXT Discovery Set es un Kit completo de robótica con 310 componentes, la nueva controladora ROBOTICS TXT Controller y software ROBO Pro ampliado para el control de modelos de robots móviles y estacionarios. La cámara posibilita transmisión de imágenes por USB o WiFi, reconocimiento de color, seguimiento de líneas y detección de movimiento.

Sensores adicionales y actores como motores de codificador, el motos XS, el pulsador, la resistencia NTC, el fototransistor y leds posibilitan la construcción del robot móvil de reconocimiento, la estación de vigilancia, la instalación de alarma...

Para los usuarios de iniciación a la robótica, Meet Edison, el robot para aprender e inventar, es compatible con LEGO®, fácil de programar y tiene programas pre-cargados que se activan pasando con un código de barras.



> "La robótica ayuda a construir conceptos y conocimientos en el ámbito educativo"

# LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.




**"El multijugador es muy divertido"** Eric "ConcernedApe" Barone habla de «Stardew Valley's» y lo obvio.



**"He admirado a Intel como líder tecnológico"** Raja Koduri, que deja AMD por Intel, tras pasar por Apple.



**"Humanos y máquinas convergerán en 20 años"** Ray Kurzweil, de Google, predice un «Deus Ex» real.

**"Consigue un ordenador de verdad"**, parece que aconsejó el CEO de Microsoft, Satya Nadella, cuando vio unos iPad en India





**"Ha sido diseñado para explotar vulnerabilidades humanas"** Sean Parker, cofundador de Plaxo, Facebook, Causes, Spotify y Airtime habla de Facebook

## PREGUNTAS SIN RESPUESTA

**¿CUÁNDO...** veremos una Inteligencia Artificial que haga un juego y le guste más que ningún otro?

**¿QUÉ...** hará Intel en el campo de las tarjetas gráficas con ayuda de AMD?

**¿CUÁNDO...** sabremos si IO Interactive ha dado con la clave para que «Hitman» triunfe?

**¿POR QUÉ...** vemos el final de «LEGO Dimensions», en lugar de un replanteamiento de la franquicia?

**¿CUÁNTOS...** Community Manager hacen falta para defender los micropagos?

**¿POR QUÉ...** se han puesto de moda los juegos con modo Battle Royale?

**¿CUÁNTOS...** juegos de aventuras para un solo jugador nos quedan hasta su extinción?

**¿HASTA CUÁNDO...** tendremos que esperar para comprar monitores 4K HDR que no nos arruinen?

**¿VEREMOS...** pronto «League of Legends» en Xbox One, ahora que tiene ratón y teclado?

### INFOMANÍA

**DATOS**

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Fecha prevista:** 27 de febrero de 2018

**CÓMO SERÁ**

- Será un **juego de acción en un mundo abierto**, siuado en la América rural, en Montana.
- Combatiremos **la secta del Juicio Final**, liderada por Joseph Seed y su familia y acólitos.
- Manejaremos **vehículos aéreos y terrestres** contra el "ejército" de la secta de los Seed.
- **Contaremos con aliados** entre los habitantes de Hope County.
- Incluirá un **modo cooperativo** de campaña para dos jugadores.

# FAR CRY 5

## ¡Prepárate para el Juicio Final!

**El condado de Hope, en Montana, se ha convertido en el patio de recreo de la siniestra secta del Juicio Final de Joseph Seed y su familia. El que fuera un lugar idílico de la América rural es ahora una región dominada por el terror, el fanatismo y las armas. Pero no todos en Hope están dispuestos a permitirlo.**



El condado de Hope, en Montana, podría ser un lugar casi idílico. Un entorno natural de belleza desbordante, exuberante, con ríos, lagos, montañas, bosques y una fauna que casi obliga al visitante a disfrutar de la caza y la pesca. Eso, por no hablar de la hospitalidad de sus gentes, nobles lugareños orgullosos de su herencia rural... Hasta que llegaron los Seed y el paraíso se convirtió en un infierno para el que pusiera un pie en Hope.

El reverendo Joseph Seed y su familia y acólitos de la secta del Juicio Final decidieron elegir Hope County para llevar a cabo el "Proyecto de la Puerta del Edén", un plan para hacerse los dueños del territorio e implantar un régimen de terror combinando fanatismo religioso con acciones delictivas, creando un ejército de fanáticos dispuestos a todo, con objetivos desconocidos, y creando en la práctica una nación propia dentro del pequeño condado.

Pero no todos en Hope están dispuestos a tolerar las acciones de los Seed, y con todo en contra, algunos se niegan a plegarse a los deseos del reverendo y los suyos, pese a las amenazas, palizas y extorsiones. Y nosotros hemos llegado para ayudarlos.

## Viviendo en la América profunda

Una mezcla de política, fanatismo religioso y unos cuantos tópicos de la América profunda se darán cita en la nueva entrega de «Far Cry» que, una vez más, nos llevará de forma accidental a caer en un territorio hostil en



**La secta del reverendo Joseph Seed** ha tomado el control de Hope County. El fanatismo religioso y político se ha instalado en Montana y hay que combatirlo.



**¡Vamos, chico, trae el "palito!** Boomer será nuestro compañero canino en la aventura y será una herramienta de lo más útil. No solo como perro de presa, sino podrá cumplir órdenes y nos echará una pata acercándonos objetos y armas.

el que tendremos que luchar por nuestra vida. El entorno de Hope County nos descubrirá a una serie de personajes que se convertirán en nuestros aliados para combatir a los Seed, algo que ellos ya venían haciendo.

Nos encontraremos a Jerome Jeffries, el predicador que no renuncia a las armas para combatir la fuerza diabólica de Seed. Tras perder su iglesia a manos de la secta, echará mano de su experiencia en la Guerra del Golfo para combatirlos con la Biblia y una pistola.

También estará Nick Rye, el piloto que renunció a la tradición familiar de servir en las Fuerzas Aéreas para sacar adelante su negocio de fumigación y cuidar de su esposa. La Puerta del Edén quiere retirarlo, pero él no está dispuesto a ser derrotado por los fanáticos.

Grace Armstrong es una francotiradora que combatió en Afganistán y cuyo rifle nos servirá de enorme ayuda en los combates que tendremos contra los Seed y los suyos, deseosa de recuperar su campo de tiro, requisado por la secta.

Mary Fairgrave perdió su taberna a manos de los Seed, y está también deseando su venganza y recuperar su negocio.

Y el grupo se cierra con un peculiar aliado: Boomer, un perro que perdió a su dueño por culpa de la secta del Juicio Final y que tiene muchos trucos que enseñarnos, echándonos una pata para combatir a los Seed.

Estos son los protagonistas de «Far Cry 5», y la acción se desa-

## POR TIERRA Y AIRE EN EL CONDADO DE HOPE



El enorme mundo de Hope County está poblado de fauna y personajes de lo más peculiar. Algunos serán amistosos y nos ayudarán en nuestras escaramuzas y emboscadas, pero la acción no se limitará al combate a pie.



Personajes como Nick, con su avioneta, serán claves en la lucha contra los seguidores de los Seed, pero habrá otros vehículos disponibles para explorar y combatir por tierra, mar y aire. ¡Una guerra total en la América profunda!




rrollará de forma ininterrumpida, salvaje y espectacular por todo el territorio de Hope.

**"La secta del Juicio Final controla el condado de Hope con el terror y las armas"**

## Súbete a todo lo que se mueva

La libertad de exploración del enorme territorio de Hope County nos llevará a descubrir un mundo plagado de vida y posibilidades. Podremos cazar, pescar, usar recursos naturales para conseguir equipo y mejoras en nuestras armas, y combatir a los integrantes de la secta, empezando por la familia Seed, que además de a Joseph, como líder supremo, tiene a Faith, John y Jacob como miembros destacados.

Pero, lo mejor, es que lo podremos hacer a nuestro aire, como ya es tradición en la saga. Los combates se desarrollarán a pie o conduciendo todo tipo de vehículos que es posible ecnontrar en una comunidad rural: tractores, coches, camionetas... y también por los aires, teniendo en cuenta que Nick y su avioneta estarán ahí disponibles. De hecho, podremos usar su avioneta como minibombardero, o luchar en el aire contra otras avionetas controladas por la secta de los Seed. ¡Una batalla total!

Aunque el entorno, la historia y los personajes serán totalmente nuevos, la esencia «Far Cry» estará presente en cada minuto de juego. Y la combinación de fanatismo y política promete ser explosiva. ¡Ven a Hope, amigo, y disfruta de los encantos de América! **A.P.R.**




**¡Nunca has visto una lucha como esta!** Pelearemos en pueblos, colinas y en el aire, pilotando camionetas, tractores, camiones, avionetas y todo lo que puedas imaginar. ¡Será un auténtico desmadre de acción "redneck"!

**NO ESTAMOS SOLOS**



**No todos en Hope County son seguidores de Joseph Reed. También hay gente que se opone al demente predicador.**



**Grace Armstrong:** Veterana de Afganistán, Grace es una experta francotiradora que nos ayudará desde la distancia con su rifle.



**Nick Rye:** Aunque se dedica a ser fumigador con su avioneta, no dudará en apoyarnos desde el aire lanzando bombas a los enemigos.



**Boomer:** Sin duda el aliado más inesperado y peludo de todo Hope County. Nuestro compañero canino hará de perro de presa y de apoyo.

# LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

## LA CARTA DEL MES

### JUEGOS CON RETRASO... ¿Y QUÉ?

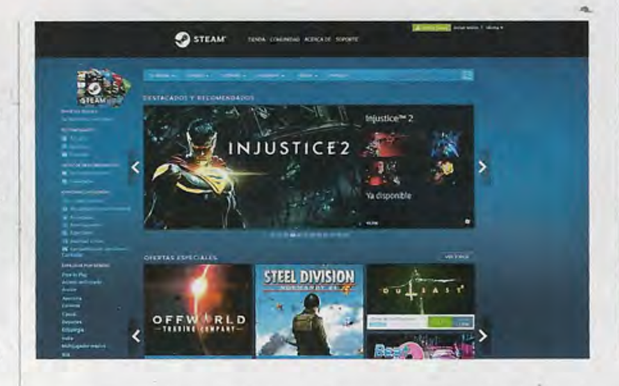


**Tengo amigos que se quejan de que «Final Fantasy XV» va a salir con un año de retraso en PC, y «Monster Hunter World» un tiempo después de PS4. Yo les digo que a mí no me importa que salgan tarde, lo principal es que salen en PC, y que ya tenemos todos los juegos de consola menos los exclusivos. ■ Abraham L.**

Nosotros también pensamos igual, Abraham. Lo importante es que un juego salga en PC, y no cuándo. Mejor un gran juego dentro de 6 meses que uno mediocre el mes que viene. Cuando «Final Fantasy XV» o «Monster Hunter World» salgan sabremos que será la mejor versión. Y con tantos juegazos como hay ahora mismo, aburrirte no te vas a aburrir...

### LA MANO DEL DESTINO

**Me gustaría recomendar a los lectores de Micromanía un juego indie no muy conocido que acaba de salir, «Hand of Fate 2». A mí me encanta porque tiene un poco de todo: es un juego de rol, una aventura en donde tienes que tomar decisiones, un juego de cartas, un juego de lucha en las batallas... Además, está en español y no es muy caro. ■ DauntedMage59**






Tomamos nota de tu recomendación y además nos unimos a ella, porque también nos gusta el juego. Básicamente en un juego de cartas con el que visitas lugares y mejoras a tu personaje, pero en cada carta se cuenta parte de la historia, y tienes que decidir o tirar dados. Y en las batallas se convierte en un juego de acción en donde tienes que pelear. Todas las piezas encajan muy bien y el resultado merece la pena.

### 6000 JUEGOS

**Cuando he leído que en Steam se han estrenado 6.000 juegos en 2017, me he quedado sin habla. ¡De dónde voy a sacar tiempo para jugarlos todos! ■ Anónimo**

Bueno, tampoco tienes que pillar todos.... :P Seis mil juegos lanzados en Steam en 2017 es la mejor recompensa para una plataforma que, literalmente, salvó a los videojuegos de PC cuando estaban asfixiados por la piratería. Pero también es una maldición, porque con tanto título muchos desarrolladores se quejan de que sus juegos no llegan al gran público.

### IMPERIOS MORTALES

**No tengo claro como funciona el recién lanzado «Mortal Empires» en «Total Warhammer». ¿Es un DLC de la primera o segunda parte? Cuando se instala, ¿funciona como un tercer juego? ¿o está dentro de los otros? ■ Eduard**

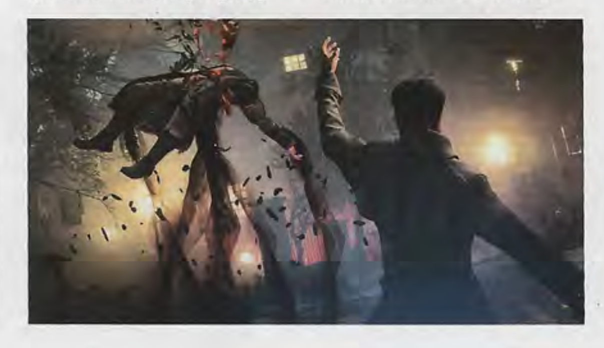


«Mortal Empires» es un DLC gratuito de «Total Warhammer II», pero para jugarlo necesitas también «Total Warhammer» porque se trata de una campaña en la que participan las facciones de los dos juegos, según las que tengas compradas. En resumen, tienes que tener los dos juegos, y el propio DLC detectará las facciones del Nuevo y Viejo Mundo que puedes usar. Cuando lo descargas se instala como una campaña adicional de «Total Warhammer II».

### ¡SIN DLC!

**Sigo muy de cerca el desarrollo de «Vampyr» porque me gustan los juegos de vampiros. Y desde ahora aún más porque me he enterado que no va a tener DLCs. Sus creadores quieren que la historia esté completa en el juego principal. ¡Al fin alguien que piensa en nosotros! ■ Carla S.**

Pues sí Carla, es un buen detalle por parte de Focus Home Interactive. Cédric



## LA POLÉMICA DEL MES

### PALOS DE CIEGO

**Leo en vuestra web que después de las quejas porque se necesitaban 40 horas para desbloquear sin micropagos a Darth Vader en «Star Wars Battlefront II», al final lo han bajado a 16 horas. ¿Eso no debería decidirse según el diseño del juego, y no las microtransacciones? ■ K.X.C.**

Muchas compañías piensan que ya no basta con cobrar 60€ por un juego para rentabilizarlo, así que nos intentan colar micropagos. Y la forma de "obligarnos" a pasar por caja es usar el viejo truco de los móviles: o compras créditos o "loot boxes", o a "grindear" durante horas. El problema es que ni ellas mismas tienen claro cómo hacerlo, y de ahí los bandazos que vemos en «Star Wars Battlefront II» o « Sombras de Guerra».



Lagarrigue, uno de los productores del juego, ha dicho que no tienen pensado sacar DLCs porque es un juego para un jugador pensado para una experiencia completa. Una razón más para comprarlo. Se ha retrasado hasta 2018 pero eso es señal de que DontNod se está esforzando con él. ¡Le tenemos muchas ganas!

## DILEMA

**No se si comprarme «Injustice 2» o «Killer Instinct». ¡Necesito consejo! ■ Hotx**

Los dos son grandes juegos de lucha, así que no te vas a equivocar. Es cuestión de gustos. «Injustice 2» tiene más contenido para un jugador, con un buen modo historia. «Killer Instinct» se centra más en la competición pura y dura. ¡Si puedes, pilla los dos!



## MONITOR

**Tengo un PC con un procesador i7-4790K y una tarjeta gráfica GTX 1070, pero mi monitor es pequeño, y quiero cambiarlo. He mirado precios y me gusta el MSI OptixG27C2 FreeSync curvo. ¿Me lo recomendáis? ■ Yasin O.**

El MSI OptixG27C2 FreeSync es un muy buen monitor, pero fíjate que ese modelo es FreeSync, una tecnología de sincronización de imagen de las tarjetas de AMD. Tu tienes una tarjeta gráfica NVIDIA, así que deberías buscar uno que sea compatible G-Sync.



## ¿ENTRENADOR O JUGADOR?

**Nunca he jugado a un manager de fútbol, soy más de «FIFA», a los que he echado cientos de horas en el online. Pero he visto vídeos de «Football Manager 2018» y me ha picado la curiosidad. ¿Creéis que me divertiré con él? ■ Jesusillo**

Esa es una pregunta que solo puedes responder tu, Jesús. Si los «FIFA» son para el jugador de fútbol, «Football Manager 2018» es para el entrenador de fútbol. Hablamos de un juego con más de 2.500 clubes de 50 países, y más de 600.000 jugadores en su base de datos. Los partidos no se juegan, se ven y entrenan, pero es muy divertido porque tienes que tomar miles de decisiones relacionadas con la gestión de un equipo de fútbol, desde cosas importantes como los fichajes o los planes de entrenamiento, a detalles como las relaciones personales de los jugadores. Si solo te gusta pegarle al balón posiblemente te aburra, pero muchos jugadores se convierten en grandes entrenadores.



## CÓDIGOS DE DESCARGA

**Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.**




- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

**Protección de Datos:**
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



## INFOMANÍA

**DATOS**

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** Grimlore/THQ Nordic
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 7 de diciembre de 2017

*spellforce.com*

**LAS CLAVES**

- Será la **nueva entrega de la saga «SpellForce»**, combinando géneros como rol y estrategia.
- La trama **nos llevará al origen de «SpellForce»**, con una historia anterior a la del juego original.
- Ofrecerá una **campaña individual** de más de 30 horas y varios modos multijugador, incluyendo **un modo cooperativo**.
- Habrá **tres facciones principales** disponibles: ocos, elfos y humanos, y cuatro grandes casas.
- Lucharemos en **batallas masivas**, con un componente más táctico.

**PRIMERA IMPRESIÓN**

**La vuelta de «SpellForce» abunda en su aspecto más identificativo, la combinación de rol y estrategia, pero con una historia que nos lleva al origen de la saga.**

# SPELLFORCE III

## De vuelta a los orígenes

Es el año 518, antes de la Convocación. Eo está sometido a continuas disputas, intrigas y conspiraciones que han arrasado el reino. La rebelión de las cuatro grandes casas contra la corona de Nortander vive una tensa tregua, con la misma reina herida y en coma. Pero el ansia de poder de todos es grande y cuando el trono está al alcance de la mano, basta una chispa para prender la mecha que hará que llegue el cataclismo final. Todo está a punto de empezar, en realidad, en «SpellForce III».

Grimlore Games toma el relevo de Phenomic y Mind Over Matter en el desarrollo de la nueva entrega de una saga que nació hace ya casi 15 años –impresionante, ¿verdad?–, con una inédita y perfectamente equilibrada combinación de estrategia y rol que, por supuesto, se mantiene como uno de los pilares maestros del nuevo edificio que levanta «SpellForce III». La fantasía –el mundo de Eo sigue siendo el escenario, como no podía ser de otro modo– sigue como telón de fondo, y las guerras –las continuas guerras por el poder– nos ofrecerán todo aquello que los amantes de las batallas masivas de la saga llevan disfrutando desde hace tres lustros. Pero con una diferencia importante.

### En el principio

«SpellForce III» nos trasladará a los mismos orígenes del conflicto. El momento en que todo empezó, antes de las Convocación y, por tanto, antes de los eventos desarrollados en el «SpellForce» original.

Así, la nueva aventura nos llevará al momento en que Nortander se encuentra en una encrucijada. La reina está en coma, el Lord Marshal gobierna con puño de hierro en un intento por restaurar el orden, una tensa tregua mantiene a las cuatro grandes casas en segundo plano, tras haber sido anulada su rebelión, pero las intrigas y conspiraciones las mantienen muy ocupadas preparando sus fichas para los siguientes movimientos por la conquista del poder. Y ahí, entraremos nosotros.

El papel que nos reserva la historia de «SpellForce III» es la del hijo de uno de los magos rebeldes, pero como miembro del ejército real nos mantuvimos leales a la reina. Ahora, ¿seguiremos manteniendo esa lealtad y responsabilidad hacia

> **“Rol, estrategia y fantasía regresan a nuestros PC con la nueva entrega de «SpellForce»”**

**fantasía, rol y estrategia vuelven con la nueva entrega de «SpellForce».** El nuevo juego nos llevará a los orígenes de la saga, antes de que llegara la Convocación.

## ¿Añorabas «SpellForce»? ¡Pues hazte con la mejor edición!

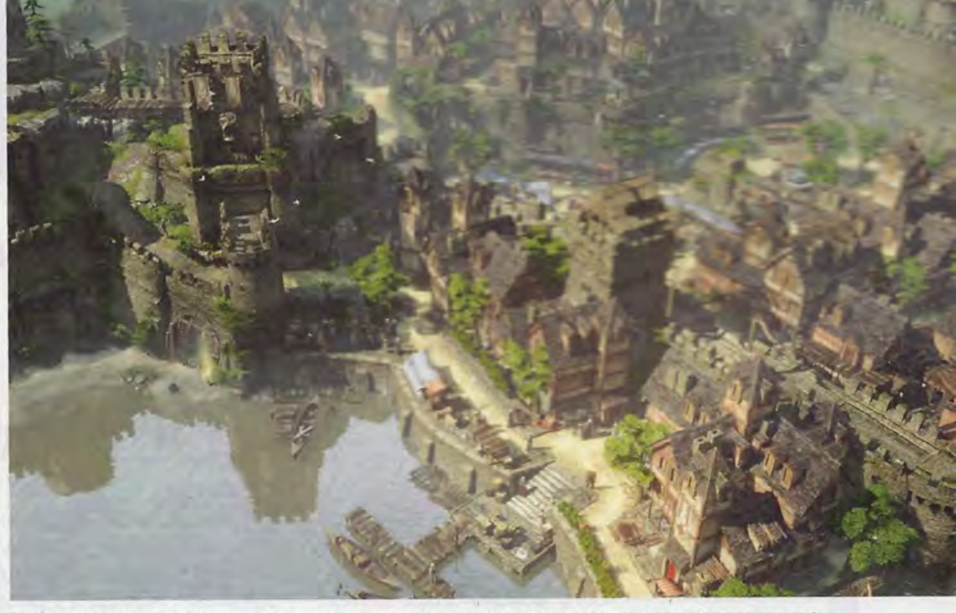
La ausencia de casi cuatro años de la saga en PC –desde la aparición del último DLC «SpellForce 2: Demons of the Past»– se verá compensada, en cierto modo, para los fans más recalcitrantes con la disponibilidad de una edición de coleccionista que cuenta con todo aquello que entusiasma a los amantes de las mismas: una figura de Sentenza –de 20 cm–, un amuleto Godstone, la BSO, un libro de arte y el juego.






**El componente táctico de las batallas** será más acusado en esta entrega de la saga, tanto por unidades como escenarios.





**La historia de «SpellForce III» nos llevará a Nortander,** donde podremos trabajar para cada una de las cuatro grandes casas del reino, escogiendo una de las tres facciones disponibles.

Nortander o tomaremos otro camino? La decisión es nuestra.

En ese momento, entrarán en juego las tres facciones disponibles: los humanos de Nortander, los elfos de Morhir y los orcos de Ashreaver. Escoger cuál será nuestra facción será el primer paso. El siguiente, empezar a montar ejércitos y alianzas con alguna –o todas– de las cuatro casas, en un estilo muy "Juego de Tronos", para luego ir conquistando área a área todo el mundo de juego a través del uso de la economía, la politica y, claro, la guerra, uno de los apartados clave del diseño de acción.

Las batallas masivas de «SpellForce III» beberán de las reglas de la saga, pero Grimlore quiere dar al nuevo juego un aspecto más táctico, tanto en el uso de los escenarios como en la disposición de las unidades de nuestros ejércitos en el campo de batalla.

### Construye tu ejército

Además del desarrollo de las habilidades de nuestros héroes –y sus compañeros, que será similar a «SpellForce 2»–, podremos crear ejércitos en base a cuatro tipos de unidades comunes a las tres facciones: piqueros, arqueros, espadachines y cabellería. Luego, cada facción tendrá unidades específicas –magos elfos, paladines humanos, etc.–. Y, claro, los Titanes.

Ahora, como decíamos, Grimlore tendrá más en cuenta la disposición táctica sobre el terreno de estas unidades, al estilo de juegos más estratégicos, como la saga «Total War», donde las características de las unidades influyen decisivamente en las batallas.

La construcción de bases, la investigación en nuevas tecnologías, el desarrollo de armas y el reclutamiento serán, por otro lado, otro de los puntales del desarrollo de la acción.

Así, la conocida mezcla de géneros de «SpellForce» con una historia que nos lleva a los orígenes mismos de la saga, devolverá al mundo de fantasía de Eo una vitalidad que en los últimos años había desaparecido. ¿Listo para elegir bando? **A.C.G.**



**SE PARECE A...**

**DIVINITY ORIGINAL SIN 2**
Una de las grandes referencias del JDR más puro, aunque sin tanto componente estratégico.

**TOTAL WAR WARHAMMER 2**
Si te van las batallas multitudinarias, la fantasía del último «Total War» es lo mejor.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** No Matter Studios
- **Distribuidor:** No Matter Studios
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Diciembre de 2017

*www.praeyforthegods.com*

LAS CLAVES

- Será **una aventura de supervivencia** en un mundo asolado por un invierno perpetuo.
- **El entorno nos agotará, en la exploración y el combate,** debiendo descansar y comer para reponernos.
- **Podremos combatir a enormes criaturas,** por cuyos cuerpos deberemos trepar hasta dar con sus puntos vulnerables.
- Además de las armas **tendremos herramientas, como un garfio** para aferrarnos a enemigos y escenarios.

PRIMERA IMPRESIÓN

**La supervivencia y el combate contra criaturas de tamaño descomunal nos esperan en una aventura en la que explorar un entorno hostil. Un gran desafío.**

# PRAEY FOR THE GODS

## El viaje al Olimpo helado

El viaje iniciático. El viaje del héroe. Una aventura en la que no importa tanto el destino como el camino. Es una fórmula que se ha repetido una y mil veces en cualquier narración épica desde la noche de los tiempos. Es, en definitiva, la propia historia del hombre en busca de sí mismo. Y es, también, el punto de partida de «Praey for the Gods», porque no en pocas ocasiones esta búsqueda de nuestro propio ser tiene como protagonistas secundarios –antagonistas, más bien– a desconocidas deidades en los que proyectamos nuestras propias esperanzas, temores y dudas. Nuestro lado más oscuro.

Así, No Matter Studios ha venido tejiendo durante los últimos tres años la trama que dará forma definitiva en pocas semanas a un juego indie que combina géneros –aventura, acción, rol y hasta un toque de simulación– para ofrecernos un desafío de supervivencia realmente único, en el que el peligro acecha a cada paso y cada decisión que tomemos nos podrá llevar a la victoria o a un callejón sin salida.

### En busca de los dioses

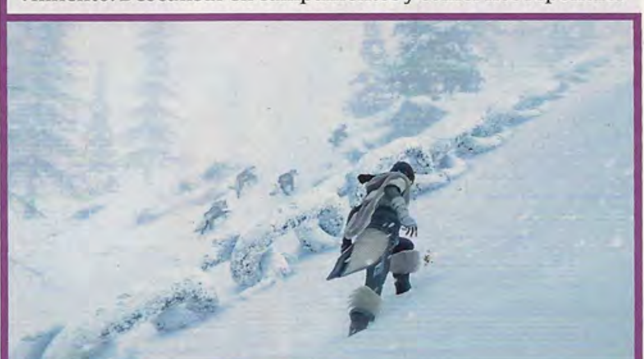
Un protagonista sin nombre se encuentra aparentemente perdido en un isla. Es un comienzo que nos puede recordar a juegos como el genial «RiME», pero ahí se acaban las similitudes porque, para empezar, la isla de «Praey for the Gods» será cualquier cosa menos acogedora. Se trata de un lugar asolado por el frío y las tormentas de nieve, un sitio inhóspito plagado de ruinas y poblado por criaturas feroces. La razón de su presencia en el lugar se debe a que, precisamente, ese invierno en apariencia eterno se ha extendido por todo el mundo y allí se puede encontrar la clave para que todo cambie. Quizá encontrando a los dioses adecuados a los que implorar o preguntar la razón por la que está ocurriendo lo que podría ser el principio del fin del mundo.

La exploración de este mundo tan hostil, siempre en tercera persona, nos llevará a descubrir recursos que podremos utilizar para nuestra supervivencia, el gran objetivo del juego. Así, podremos resguardarnos en refugios –cuevas, ruinas, etc.–, encender hogueras para mantener lejos a la fauna mientras dormimos y recuperamos fuerzas. También, claro, cazar para con-

> **“Vive una aventura de supervivencia y acción en busca de criaturas legendarias”**

## ¿Te notas cansado? No es una sensación: ¡el mundo te agotará!

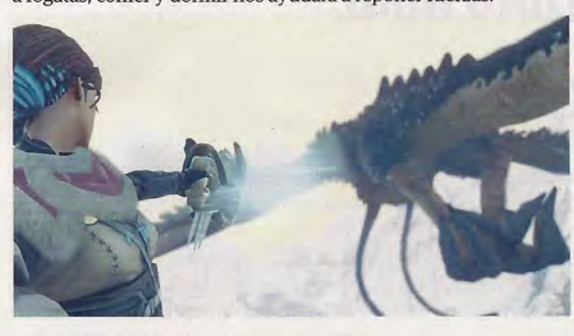
Una de las características más llamativas del diseño de «Praey for the Gods» es el llamado "sistema de agotamiento". El hostil entorno gélido de los escenarios, con zonas donde la nieve nos dificultará el avance y las temperaturas nos agarrotarán los músculos, provocará que el protagonista se canse. Así mismo, las esquivas, sprints, etc. en combate también afectarán al movimiento. Descansar en campamentos y comer nos repondrá.



**La isla nos espera para descubrir todos sus secretos.** Embárcate en «Praey for the Gods» en una historia de acción y supervivencia, en busca de gigantescas crituras míticas.



**La exploración y los combates nos agotarán.** Descansar junto a fogatas, comer y dormir nos ayudará a reponer fuerzas.





**¡Que nos come el bicho!** Bueno, bicho... ¡Bicharraco! ¿Realmente se trata de uno de los "dioses" en cuya búsqueda se ha lanzado el protagonista o es un simple monstruo que habita este mundo?

seguir comida y hasta construir y mejorar nuestro armamento. También dispondremos de herramientas, como una especie de garfio que nos permitirá aferrarnos a puntos del escenario para trepar, por ejemplo, o engancharnos a enormes, descomunales bestias, mientras luchamos contra ellas. ¿Son estos monstruos de proporciones desmesuradas los dioses que buscamos? Eso, tendrás que esperar para descubrirlo.

## Lucha épica

Sea como fuera, llegamos a otro de los puntos clave de «Praey for the Gods»: el combate. Y es que estos enormes monstruos serán uno de los puntales del diseño. Combatirlos –y derrotarlos– será necesario para avanzar, y cuando veamos su tamaño nos daremos cuenta de que solo podrán ser vencidos descubriendo sus patrones de ataque, sus puntos débiles y, la mayoría de las veces, trepando por sus cuerpos y llegando a esos puntos en los que sean vulnerables.

Esa sensación de desproporción entre el protagonista y sus enemigos, incluyendo aquí el mismo entorno hostil será uno de los puntos más relevantes del diseño del juego. Y si hablamos del entorno como un enemigo no es sin razón.

Ese invierno que lo cubre todo será un obstáculo más en toda la aventura. El frío hará mella en las fuerzas del protagonista, pero también en su avance. La nieve dificultará la exploración, lo que, a su vez, nos cansará. También los combates agotarán las fuerzas y resistencia del personaje. Y para reponerlas no bastará con esperar unos segundos. Habrá que comer y refugiarse. Calentarse y dormir. Una aventura de supervivencia total en toda regla, en fin.

La ambientación de «Praey for the Gods», a medio camino entre la fantasía y el realismo mágico, casi un entorno onírico, y su dirección artística, hará que este indie prometa estar a la altura de clásicos de consolas –con los que se ha venido comparando– como «Shadow of the Colossus» y otros. El desafío nos espera. **A.P.R.**





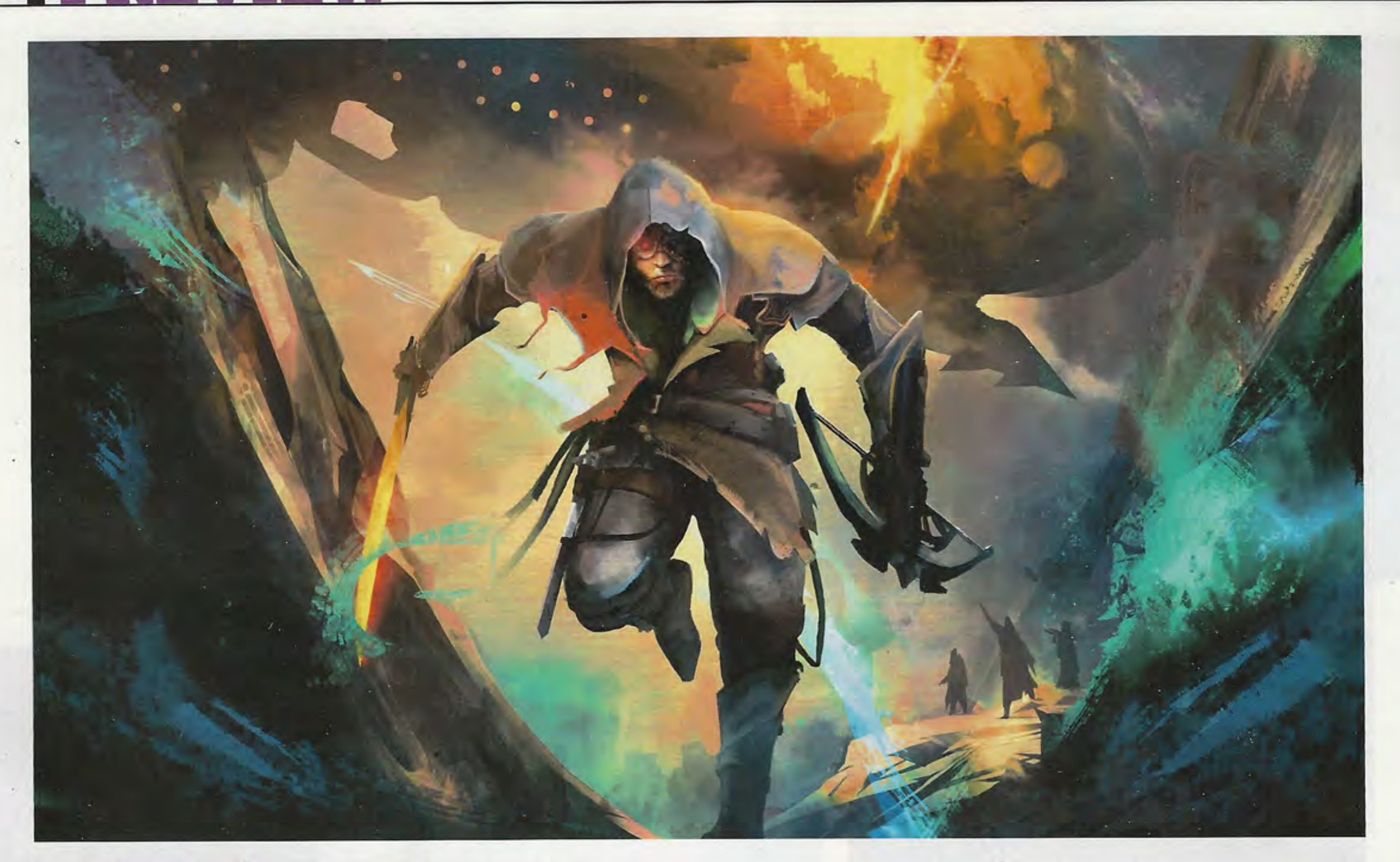

**IMPACT WINTER**

El gélido entorno hostil es un punto en común que tiene este juego de supervivencia.



**VIKINGS WOLVES OF MIDGARD**

El sistema de enfriamiento del protagonista en el entorno helado también se parece.



## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Fool's Theory/IMGN.PRO
- **Distribuidor:** IMGN.PRO
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 1 de diciembre de 2017

*seven-game.com*

### LAS CLAVES

- Será un **juego de rol y aventura**, ambientado en un mundo postapocalíptico.
- El protagonista, **Teriel, será un experto ladrón**, poseído por un espíritu diabólico, Artanak.
- La acción se desarrollará en **un mundo abierto, diseñado como un entorno isométrico.**
- La **acción se ha diseñado también a escala vertical**, pudiendo trepar y explorar el mundo por caminos inusuales.
- Usaremos el **sigilo o un estilo más directo.**

### PRIMERA IMPRESIÓN

**El espíritu de «Thief» inspira a un juego que mezcla rol, acción y aventura, en un mundo abierto de posibilidades increíbles de exploración e interacción total.**

# SEVEN THE DAYS LONG GONE

## El ladrón del apocalipsis

Las distopías futuristas tienen un extraño atractivo. Nos gusta sentirnos interesados por mundos postapocalípticos en los que conceptos como bienestar, libertad, justicia, solidaridad y similares son sustituidos por otros como opresión, supervivencia, dictaduras... Quizá sea porque, claro, en un entorno tan hostil siempre hacen falta héroes para desfacer entuertos y librar a la humanidad de amenazas y males, vengan de donde vengan, que los hay a porrillo, y con un PC delante, que nos planteen desafíos de esa índole no es algo que haya que repetirnos...

Si esas distopías, además, combinan las ruinas de la civilización conocida, mezclando tecnologías perdidas con un toque de fantasía, nos encontramos con joyas como los «Torment» –el original y el más reciente–, o como este prometedor «Seven: the days long gone», que Fool's Theory está a punto de lanzar y que, además, se inspira en conceptos de varios clásicos para apostar por un rol con un estilo bastante original. ¿Te animas a conocer a Teriel y unirte a su lucha contra el imperio Vetrall?

### Ladrón y héroe

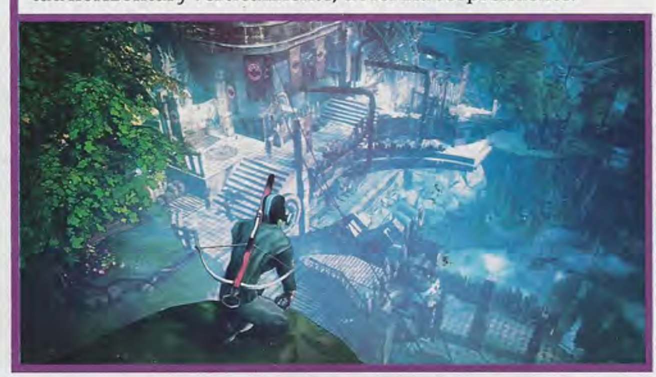
«Seven» –que no tiene nada que ver con la película, por cierto–, no oculta una evidente inspiración, ni en su trama ni en el protagonista, en la saga «Thief». Teriel, de hecho, es un ladrón perseguido en un mundo, el del futurista imperio Vetrall, nacido de las ruinas de la civilización, con un toque de agia y misticismo muy acusado.

Tras un apocalipsis del que poco se sabe, el mundo está sumergido en una segunda Edad Media. En este momento, nace un personaje, Drugun, que ve las posibilidades de lo que, para la mayoría, es solo chatarra y restos de la ya olvidada civilización precedente. Usando esta tecnología olvidada en su beneficio, comienza a acumular poder. Es el nacimiento del Imperio Vetrall. Pero el nuevo orden que trae el imperio no es de libertad y desarrollo. Al contrario, se gobierna con mano de hierro y crueldad. Y se crean castas, y hay pobreza, miseria y hambre. La voluntad del Emperador acaba llevando a sus enemigos o a la parte de la sociedad que se opone a sus deseos a prisiones como la de Peh, una enorme isla en la que comenzará

> **"Sumérgete en un mundo postapocalíptico, en un JDR que nos mete en la piel de un ladrón"**

## Un mundo isométrico abierto y con un diseño único

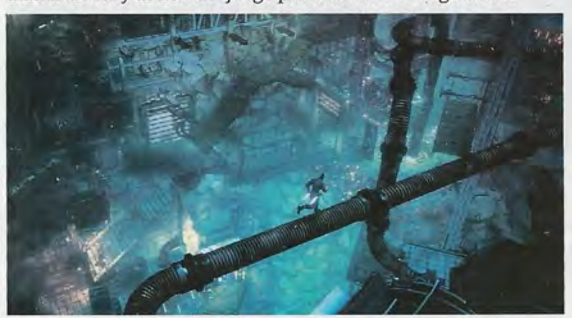
Una de las características más destacables del juego, y en que más insiste Fool's Theory sobre lo que hace a «Seven: The days long gone» algo único, es el diseño de su mundo isométrico. No solo se trata de un mundo abierto, sino de cómo se explora. Pese a una perspectiva que parece restringir la exploración, en realidad podremos girar la cámara 360° y movernos con libertad horizontal y verticalmente, de forma sorprendente.



**El Imperio Vetrall, surgido de las cenizas de la civilización,** ha sumido a la humanidad en otra Edad Media en que algunas antiguas tecnologías siguen vigentes.



**¿Sigilo o acción directa? ¿Cómo obtendrás recursos?** El diseño de rol y acción del juego pretende ofrecer algo único.






**Teriel, el ladrón y protagonista del juego,** viajará a la isla de Peh -una gran prisión- para cumplir las órdenes del demonio que lo posee, Artanak, y tener una oportunidad de salvar la humanidad.

la aventura de Teriel, convertido, casi sin quererlo ni darse cuenta, en una nueva esperanza para la humanidad.

### Un nuevo mundo

Lo más llamativo de este mundo de «Seven» es el propio concepto que Fool's Theory ha dado al universo de juego. Toda la isla de Peh es un enorme mundo abierto, diseñado en perspectiva isométrica, que podemos explotrar con libertad tanto horizontal como verticalmente. La escala vertical será muy importante en la exploración de los escenarios, y las habilidades de Teriel ayudarán a ello junto al diseño del mundo. Trepar, usar cuerdas, tirolinas, conductos, viejos puentes derruidos, estructuras en ruinas o pasadizos, de los que el juego estará lleno, nos dará una nueva perspectiva de la acción. Por otro lado, dado el tipo de personaje que es Teriel, apostar por una táctica de sigilo o de acción directa –con armas a distancia–, serán alternativas viables.

Habrá que sumar a esto, además, el concepto "tecnomístico" en el que «Seven» se basa. En el mundo de juego hay dos castas principales –tecnomagos y biomantes–, que unen conocimientos tecnológicos de la antigüedad –los primeros– con información sobre religiosidad y sanación –los segundos–. Unos asumen el rol de soldados del imperio y los otros del potencial mágico de la humanidad. Y habrá magia, real, en «Seven». De hecho, podremos combinar los conocimientos de unos y otros –robados en forma de recursos y chatarra, o de información– de ambas castas, para potenciar el apartado de "crafting" de Teriel, pero también esa magia real se ve representada en el personaje, por el demonio que lo posee. Sí, Teriel tiene en su interior un "compañero", Artanak, que le aconseja y otroga ciertas habilidades concretas. ¿Una inspiración en el Talion de «Sombras de Mordor»? Quizá.

«Seven: the days long gone» ofrece un concepto intrigante y muy atractivo que disfrutaremos dentro de muy pocos días. **A.C.G.**

### SE PARECE A...



**BASTION**
El fascinante mundo de «Bastion» no tiene nada que envidiar en estilo y personalidad.



**SHADOWS HERETIC KINGDOMS**
También hay demonios, magia y tecnología, aunque con una ambientación muy diferente.



## WARHAMMER VERMINTIDE 2

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** FatShark
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Principios de 2018

*www.vermintide.com*

La brutal acción en primera persona de «Warhammer Vermintide» regresará a comienzos del próximo año con nuevos desafíos en la lucha contra las fuerzas del Caos y los Skaven. Cinco héroes con 15 profesiones distintas disponibles, además de sus habilidades únicas y armamento, serán nuestras herramientas para combatur y vencer -o morir- en un universo despiadado y salvaje. Un nuevo sistema de hazañas -misiones únicas-, los nuevos escenarios y la acción cooperativa serán solo parte del brutal espectáculo que «Vermintide 2» nos reserva.

## SUPER MEAT BOY FOREVER

- **Género:** Plataformas/Acción
- **Estudio/compañía:** Team Meat
- **Idioma:** Inglés (por confirmar)
- **Fecha prevista:** Verano de 2018

*www.supermeatboy.com*



Resulta duro pensar que han pasado siete años ya desde el lanzamiento de «Super Meat Boy». Su continuación, con un título menos aburrido que ponerle un 2 detrás -como dice el estudio- está aún a meses vista, pero las novedades que Team Meat ha incorporado, como controles duales y escenarios complejos con "mininiveles" dentro de los propios niveles, se hacen de lo más atractivas.

## FROSTPUNK

- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Estudio/compañía:** 11 bit studios
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018 (por confirmar)

*www.frostpunkgame.com*




Los creadores de «This War of Mine» regresan con un juego de estilo diferente, pero en el que subyacen de nuevo ideas de ética, moralidad y solidaridad, rodeadas por un desafío de supervivencia. En esta sociedad "frostpunk" el calor es la vida, pero ¿a qué estaremos dispuestos para conseguirlo? ¿Trabajo infantil? ¿Exclusión social? ¿Leyes injustas? Cada decisión contará y mucho.

## A WAY OUT

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Hazelight Studios/EA
- **Idioma:** Español (por confirmar)
- **Fecha prevista:** Principios de 2018

*www.ea.com/es-es/games/a-way-out*

La historia de Leo y Vincent, dos desconocidos cuya historia arranca en la cárcel, para luego escapar de ella ayudándose el uno al otro y continuar fuera de los muros escapando de las fuerzas de la ley, es el hilo conductor de un juego, como poco, inusual. Dentro de la línea EA Originals, «A Way Out» es un juego para dos jugadores -no se puede jugar solo- en modo local u online, con pantalla partida y donde cada jugador maneja a un personaje. Las acciones no siempre estarán sincronizadas, pero la cooperación para avanzar será imprescindible.



## THE CREW 2

■ **Género:** Velocidad/Acción
■ **Estudio/compañía:** Ivory Tower/Ubisoft
■ **Idioma:** Español (textos y voces)
■ **Fecha prevista:** 16 de marzo de 2018
*thecrew-game.ubisoft.com/the-crew-2*

Coches, avionetas, motos, lanchas... Motores, gasolina y velocidad al límite es el punto en común de todos estos vehículos de competición que se darán cita en el masivo mundo de juego de «The Crew 2», que abarcará todo el área de Estados Unidos. Carreras por las calles de Nueva York o en el río Hudson, campo a través por el medio Oeste, vuelos acrobáticos sobre las Rocosas o sobrevolando Los Ángeles. En el mundo abierto de «The Crew 2» todo será posible si la pasión por pilotar y llevar al máximo nuestro vehículo es nuestro objetivo.



## LOST SPHEAR

■ **Género:** Rol/JRPG ■ **Estudio/compañía:** Tokyo RPG Factory/Square Enix
■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Fecha prevista:** 23 de enero de 2018
*www.lostsphear.com*



Los fans del JRPG tienen ante sí un 2018 realmente prometedor. Al remake del clásico «Secret of Mana» se unen títulos de nuevo cuño como este «Lost Sphear» que se ciñe a los cánones de este modo de entender el rol. La historia nos mete en la piel de un joven que hará de los recuerdos una de las armas principales para enfrentarse a una fuerza desconocida que pone en peligro la realidad.

## DYO

■ **Género:** Plataformas/Puzle ■ **Estudio/compañía:** Josia Roncancio -Waterman 7-
■ **Idioma:** Inglés ■ **Fecha prevista:** 2017
*waterman7.itch.io/dyo*



Dos minotauros. Uno o dos jugadores. Plataformas, puzles y mitología se unen en «DYO», un juego que recuerda al mítico «Lost Vikings» y que puede jugarse en solitario o compañía, con la particularidad de su pantalla partida y la sincronización de acciones de los dos personajes para superar cada uno de los 30 niveles que lo componen. Sin enemigos, tiempo, ni precisión. Solo tu cerebro.



## BATTALION 1944

■ **Género:** Acción bélica
■ **Estudio/compañía:** Bulkhead Interactive/Square Enix
■ **Idioma:** Español (por confirmar)
■ **Fecha prevista:** 2018 (actual en acceso anticipado)
*battaliongame.com*

Las sugerencias y consejos de jugadores profesionales han sido una de las claves del desarrollo de «Battalion 1944», un título de acción bélica ambientado en la Segunda Guerra Mundial y enfocado al multijugador -con partidas de 5 contra 5- con el que Bulkhead quiere recuperar un estilo muy clásico donde solo la habilidad del jugador es la clave para la victoria y para progresar. Si la acción mutijugador tiene para ti referencias como «Counter-Strike» o «Enemy Territory», seguro que «Battalion 1944» te interesa.



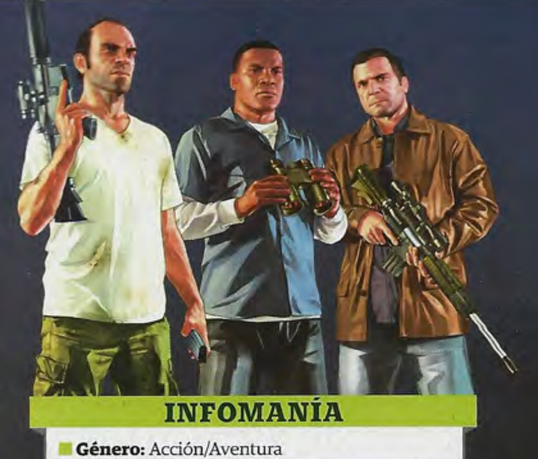

## ¡Más mundos abiertos para PC!

# SI ENTRAS... ¡NO QUERRÁS SALIR!

**Nuevos desafíos y aventuras se suman a los mundos abiertos para PC, pero algunos son auténticos imprescindibles para los fans de este concepto. Descubre los mejores en estas páginas.**

Tanto da si eres fan de los universos de fantasía, repletos de criaturas legendarias, dragones, trolls y magos, como si lo tuyo es el futuro, lleno de tecnología, inteligencias artificiales, androides o especies alienígenas. O incluso si tu apuesta es por los entornos realistas, donde cada acción tiene su consecuencia y mucho más si la ley está en tu contra, puedes encontrar el mundo abierto que estabas buscando. Tu PC será el encargado de sumergirte en estos fascinantes universos que explorar sin límites, habitados por infinidad de personajes y en los que los desafíos son continuos y casi inagotables. Y es que los juegos de mundos abiertos han tenido un aumento considerable de representantes en los últimos meses, por lo que hemos querido recoger los más destacados en estas páginas, sumándoles, claro, aquellos otros imprescindibles que, pese a llevar con nosotros ya un tiempo siguen siendo referencias necesarias y más que recomendables para tu colección, si es que no contabas ya con ellos. Y hay de todo, como te decimos, desde epopeyas que nos llevan a recorrer la Historia como disparatadas parodias en mundos de dibujos animados. Elige tu mundo favorito ya sea de fantasía, futurista, de animación o realista, y disponte a disfrutar de algunos de los títulos más apasionantes que te engancharán durante mucho, mucho tiempo.

## 1 EL REY INDISCUTIBLE
### GTA V



**Estudio/compañía:** Rockstar North/Rockstar
**Distribuidor:** Take Two **Año:** 2015
**INTERÉS:**

Decir que Rockstar tiene la fórmula secreta del éxito quizá sea algo exagerado, pero cuando cada nueva entrega de «GTA» supera a la anterior y se convierte en referencia de los mundos abiertos, por algo será. Y es que el estudio no deja de añadir contenidos y desafíos continuamente a esta perfecta sinfonía de acción y aventura en la que ser un auténtico criminal es tan fascinante como absorbente. Es, sin duda, uno de esos juegos que se pueden calificar como imprescindibles en cualquier colección que se precie de serlo.

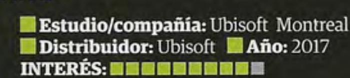





**INFOMANÍA**
- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Crimen organizado/actualidad
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Personajes jugables:** 3
- **Precio:** 59.99 €
- *www.rockstargames.com/V*

## 2 ASÍ EMPEZÓ TODO
### ASSASSIN'S CREED ORIGINS





**Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
**Distribuidor:** Ubisoft **Año:** 2017
**INTERÉS:**

El nuevo mundo de «Assassin's Creed» nos lleva de nuevo atrás en la Historia, al mismísimo origen de todo. Un mundo mucho más grande, increíble y exótico, recreando una civilización asombrosa como el antiguo Egipto. Es divertido a rabiar, pese a sus fallos técnicos.



**INFOMANÍA**
- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Ambientación:** Antiguo Egipto
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 59.99 €
- *assassinscreed.ubisoft.com*

## 3 ¡A POR SAURON!
### SOMBRAS DE GUERRA

**Estudio/compañía:** Monolith/Warner
**Distribuidor:** Warner Bros. Interactive **Año:** 2017
**INTERÉS:**



La Tierra Media sigue dominada por Sauron, pero la batalla no ha concluido. Y menos si nos volvemos a meter en la piel de Talion, que en «Sombras de Guerra» ofrece aún más posibilidades de acción y aventura gracias al mejorado sistema Némesis. Nuevos desafíos, como los asedios, y la posibilidad de dirigir ejércitos, convierten al título de monolith en una auténtica joya del género.



**INFOMANÍA**
- **Género:** Acción/Rol/Aventura
- **Ambientación:** Fantástico/Tierra Media
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 59.99 €
- *www.shadowofwar.com/es*

## 4 ¡NO HAY NADA IGUAL!
### THE WITCHER 3 WILD HUNT

**Estudio/compañía:** CD Projekt RED
**Distribuidor:** Bandai Namco **Año:** 2015
**INTERÉS:**

El universo de Geralt de Rivia es tan rico y espectacular en las novelas originales, que aún nos deja pasmados cómo CD Projekt RED ha conseguido recrearlo en el maravilloso «The Witcher 3». Si te gusta la fantasía y el rol, es un juego que necesitas tener en tu colección.





**INFOMANÍA**
- **Género:** Rol/Acción
- **Ambientación:** Medieval/Fantástico
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 29.99 €
- *thewitcher.com/en/witcher3*

# 5 ¡MAPACHE Y AMIGOS!
## SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO

**Estudio/compañía:** Ubisoft San Francisco
**Distribuidor:** Ubisoft **Año:** 2017
**INTERÉS:**

El regreso de Cartman, Stan, Kyle y Kenny, junto a Butters, Timmy y todos los demás protagonistas de South Park se ha hecho esperar, pero nos ha traído una fascinante aventura de rol y acción que nos sumerge en el universo de la serie de TV. Brutal, satírica, grosera, divertida a más no poder y con un sistema de exploración y combate sensacional. Es un juego que los fans de South Park valorarán más que nadie, pero para cualquier aficionado al rol se convierte, también, en un título más que recomendable.







### INFOMANÍA
- **Género:** Rol/Acción/Aventura
- **Ambientación:** South Park/Cómic
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 59.99 €
- *southpark.ubisoft.com*

### TODO UN UNIVERSO ABIERTO



La controversia que acompañó el lanzamiento de «No Man's Sky», hace ahora algo más de un año, no ha disminuido con el paso del tiempo. Muchas de las promesas iniciales del proyecto no se acabaron de ver plasmadas -también por lo exageradamente ambiciosa de la propuesta de Hello Games- lo que conllevó gran parte de la decepción de un público que esperaba un universo mucho más vivo y repleto de contenidos, pero los múltiples parches han mejorado mucho el juego inicial. Sigue teniendo mucho que pulir, pero su concepto es único y realmente fascinante.





# 6 LA TECNOLOGÍA ES LA CLAVE
## WATCH DOGS 2

**Estudio/compañía:** Ubisoft
**Distribuidor:** Ubisoft **Año:** 2016
**INTERÉS:**

El San Francisco hipertecnificado de «Watch Dogs 2» es una auténtica maravilla para los fans de los mundos abiertos. Las múltiples posibilidades que Ubisoft nos da en este paraíso de los hackers nos permite sumergirnos en un mundo enorme, más allá de la propia aventura.





### INFOMANÍA


- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Contemporánea/tecnología
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 59.99 €
- *watchdogs.ubisoft.com*

# 7 DE VUELTA EN ADELPHA
## OUTCAST: SECOND CONTACT





**Estudio/compañía:** Appeal Interactive
**Distribuidor:** BigBen **Año:** 2017
**INTERÉS:**

El regreso de, quizá, el juego que lo originó todo en los mundos abiertos, es una gran noticia tanto para los jugadores veteranos como los neófitos. «Outcast Second Contact» es un "remake" en toda regla, que pone al día en lo técnico el juego que, hace 20 años, nos asombró.

### INFOMANÍA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Futurista/Ciencia Ficción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 29.99 €
- *outcastthegame.com/es*

# 8 DESPUÉS DEL MUNDO
## NIER AUTOMATA

**Estudio/compañía:** Square Enix
**Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2017
**INTERÉS:**

El futuro distópico de «NieR: Automata» convierte al trío de androides protagonista, 2B, 9S y A2, en la única esperanza de la humanidad para recuperar un planeta arrebatado, paradójicamente, por un ejército de máquinas controladas por una raza alienígena. Una combinación de acción, rol, combate y aventura pensada para ser accesible a jugadores de cualquier nivel, pero tan profunda en su jugabilidad como deseemos. Un mundo diferente, absorbente y desafiante como pocos. Un mundo en el que perderse durante días.







### INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Rol
- **Ambientación:** Futurista/Postapocalíptico
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Personajes jugables:** 3
- **Precio:** 59.99 €
- *www.niergame.com/es*

# 9 CONTRA EL IMPERIO DE LA DROGA
## GHOST RECON WILDLANDS



**Estudio/compañía:** Ubisoft París
**Distribuidor:** Ubisoft **Año:** 2017
**INTERÉS:**

El volantazo que el último «Ghost Recon» ha dado a la saga, llevando la acción a un mundo abierto en Sudamérica, luchando contra los señores de la droga, ofrece un estilo diferente y único que ha muchos jugadores ha entusiasmado, sobre todo en su modo cooperativo.

### INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Sudamérica/Cárteles droga
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 59.99 €
- *ghost-recon.ubisoft.com/wildlands*

# 10 SOLO PUEDE QUEDAR UNO
## PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

**Estudio/compañía:** Bluehole, Inc.
**Distribuidor:** Bluehole, Inc. **Año:** 2017
**INTERÉS:**

La aparición de «Playerunknown's Battlegrounds» es una de esas ocasiones en que un juego prácticamente desconocido, sin ninguna gran compañía detrás, arrasa por su concepto y jugabilidad, atrayendo miles y miles de jugadores en su batalla total por la supervivencia.



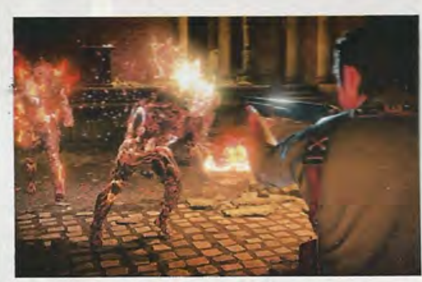


### INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Battle Royale/Isla
- **Idioma:** Español (textos)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 29.99 €
- *www.playbattlegrounds.com/main.pu*

### ¿SE HA DESATADO EL MAL?





La nueva aventura de Sebastián Castellanos no se desarrolla, estrictamente, en un mundo abierto, pues Union tiene diferentes áreas y sectores que, aunque conectados, se recorren de forma secuencial. Pero no es menos cierto que el nuevo título de Tango ha apostado por entornos mucho más grandes con una libertad de exploración casi total -salvando la dificultad, claro, de los muchos y peligrosos enemigos-. Una curiosa combinación, en suma, de "survival horror" y mundo abierto que sigue encerrando muchos secretos que aún nos quedan por descubrir.



## 11 EN EL EXÓTICO HIMALAYA
### FAR CRY 4

**Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal **Distribuidor:** Ubisoft
**Año:** 2014 **INTERÉS:**



El exótico entorno de «Far Cry 4» y su carismático antagonista son ya atractivo suficiente como para sumergirnos durante horas en el mundo de juego, pero además su parte más mística y la posibilidad de controlar animales es algo a lo que es difícil resistirse.



**INFOMANÍA**
- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Contemporánea/Himalaya
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Personajes jugables:** 1
- **Precio:** 29.99 €
- *far-cry.ubisoft.com*

## 12 EXPLOSIONES SIN FIN
### AGENTS OF MAYHEM

**Estudio/compañía:** Deep Silver/Volition **Distribuidor:** Koch Media
**Año:** 2017 **INTERÉS:**



No es especialmente original, no supera a la saga «Saints Row» –también de Volition–, pero es intenso, explosivo y, sobre todo, muy divertido. Algo más de profundidad y variedad en las misiones se agradecería, pero es un título de acción de lo más satisfactorio.



**INFOMANÍA**
- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Moderna/Cómic
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Personajes jugables:** 12
- **Precio:** 39.99 €
- *www.aomthegame.com*

### EL NUEVO MUNDO INDIE



Es fácil pensar que los mundos abiertos son territorio exclusivo de producciones multimillonarias de la mano de las más compañías más poderosas, pero títulos como «The Long Dark» no solo lo desmienten sino que dan una verdadera nueva dimensión al concepto.

El juego de Hinterland es capaz de ofrecer dos estilos de juego -narrativo por capítulos y de supervivencia pura- en los que nos enfrentamos a la naturaleza más salvaje. El reto es apasionante y muy original, sobre todo en el modo supervivencia, que incluye la muerte permanente si caemos. ¡Un auténtico desafío como no hay otro!





## PARA EL FUTURO

### GTA VI

**Estudio/compañía:** Rockstar **Distribuidor:** Take Two
**Lanzamiento:** Por confirmar

Aunque ya no es ningún secreto que Rockstar lleva tiempo trabajando en «GTA VI», el estudio no ha confirmado nada oficialmente pese a las filtraciones. ¿Detalles sobre de qué irá? Ninguno, por supuesto, más allá de, claro, un mundo de crimen organizado. Ojalá llegue en 2018.



### FAR CRY 5

**Estudio/compañía:** Ubisoft
**Distribuidor:** Ubisoft **Lanzamiento:** Febrero 2018

El nuevo mundo de acción de Ubisoft nos llevará a la América más profunda en un condado controaldo por una peligrosa secta criminal. Explosiones, barcos, avionetas, armas y hasta un perro nos ayudarán en la lucha.



### ANTHEM

**Estudio/compañía:** BioWare/EA
**Distribuidor:** EA **Lanzamiento:** Otoño de 2018

El sucesor espiritual de la saga «Mass Effect» –que o remonta de forma inesperada o está acabada– llegará el otoño de 2018. «Anthem» nos lleva a un mundo futurista en el que podremos jugar solos o en modo cooperativo.



### RED DEAD REDEMPTION 2

**Estudio/compañía:** Rockstar
**Distribuidor:** Take Two **Lanzamiento:** 2018

No, no nos hemos equivocado, y aunque Rockstar solo ha confirmado versiones para consola, que no se nos vaya la ilusión de que, en un momento dado, la nueva aventura del Oeste también aparezca en PC.



### CYBERPUNK 2077

**Estudio/compañía:** CD Projekt RED
**Distribuidor:** Por confirmar **Lanzamiento:** 2018

Es ya un fijo en los deseados para PC, año tras año. El esperadísimo nuevo título de CD Projekt RED lleva casi un lustro en preparación y las expectativas son inmensas. Todos confiamos en el estudio polaco.



TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA

# ¡NADIE TE DA MÁS!







Disponible en: PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 2.000 uds.




**Llévate con tu compra el DLC Pack Platinum Car**






## YA A LA VENTA

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 1.000 uds.




**Llévate con tu compra en exclusiva el DLC "Pack Divisiones"**









## YA A LA VENTA

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 2.000 uds.




**Llévate con tu compra una exclusiva camiseta***




*Imagen no disponible

Tambien disponible
**EDICIÓN GOLD EXCLUSIVA GAME**
(solo disponible para PS4 Y XONE)
Incluye:

- El juego con un steelcase exclusivo
- Expansión Némesis La Tribu de la Muerte.
- Expansión Némesis La Tribu de los Forajidos.
- Expansión de historia La Espada de Galadriel.
- Expansión de historia La Desolación de Mordor.
- Cofre de Oro.
- Contenido adicional Forja tu Ejército.



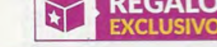

## YA A LA VENTA

Disponible en: PS4 XBOX ONE PC — Promoción limitada a 2.000 uds.




**Llévate con tu compra una exclusiva LIBRETA**








## YA A LA VENTA




Promoción limitada a 200 uds.




**Wolfenstein II: New Colossus Collector´s Edition** incluye:

- Figura de Acción de B.J. BlazKowicz, alias "Terror Billy", de 30 cm. a escala 1:6
- Caja de Coleccionista de Elite Hans
- Disco del juego y Steelbook de Edición Limitada
- Manual de bolsillo y póster de Blitzmensch
- Trajes y armas alternativas para personalizar tu figura




## YA A LA VENTA

Disponible en: PC — Promoción limitada a 500 uds.




**Llévate con tu compra en exclusiva el DLC "Espectro Cuentamuertos**






**EDICIONES ESPECIALES, REGALOS EXCLUSIVOS, DLCS...**

MUCHAS MÁS OFERTAS EN **WWW.GAME.ES**

# ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

## ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Los píxeles son una delicia. Como caviar para nuestros ojos, cuando van dentro de un juego nuevo. Sobre todo, si tienen detrás tanto talento como equipos con cientos de miembros. No podemos resistirnos a lo que nos muestran los indies cada mes.

# INDIES EN MADRID GAMING EXPERIENCE 2017

## Nos damos una vuelta por el futuro cercano

■ **Género:** Varios ■ **Idioma:** Español ■ **Desarrollador:** Varios ■ **Lanzamiento:** Según título
■ **Web:** *ifema.es/madridgamingexperience_01*

En Madrid Gaming Experience 2017 hubo mucho sitio para los indies. Una delicia que se escondía tras la presentación de novedades para «Raiders of the Broken Planet».

La escena independiente tuvo nombres con sello regional. Escuchamos ponencias sobre el entorno indie. Nos pusimos las pilas con títulos en fases iniciales de desarrollo, pero con proyección. La calidad se palpaba, con productores y distribuidores que se dejaban caer por allí. Se respiraba ilusión y nos morimos por tener estos juegos en casa.

Entre los títulos, el rol más o menos tradicional de «The Tenth Hell: Stygian» se mezclaba con la realidad virtual en «Apartment 327». Había aventuras de lo más clásicas y nombres que nos llevaban a los tiempos de 16 bits. Nos gustó mucho volver a ver «Moons of Darsalon», con Dr. Kucho en persona y aventuras a la antigua, como «Brayhir» y «Outriders».

¿Quieres más nombres? Pues apunta «Dead Fred», «Sock», «Mercury Race», «Super Saurio Fly», «Negative in furs», «Valendia» y hasta «Blasphemous»... En la próxima edición, no te pierdas pasarte por aquí.



**En una fase temprana y solo con una demo,** «Stygian» nos invita a descubrir una fortaleza y un mundo de fantasía medieval, con zombies.



**Si te van los clásicos, este nos recuerda a LucasArts,** pero también un poco a Rincewind... ya sabes de lo que te hablamos.



**El mismísimo DJ Dr. Kucho nos mostró el estado actual de «Moons of Darsalon»,** su nuevo título con toques clásicos a tope.

## EN CAMPAÑA

### NOGALIOUS

Este título de plataformas nos suena mucho, sobre todo cuando miramos el arte previo. Vemos el mensaje: está dedicado a Alfonso Azpiri. Por dentro, nos topamos con un plataformas que no desentona con clásicos de hace décadas. Por algo tiene entre sus objetivos hasta equipos de 8 bit.



La meta de 25.000€ se hizo empinada, pero confiamos en que el esfuerzo de LUEGOLU3GO Studios siga adelante. «Nogalious» promete empezar como lo vemos, pero convertirse en trilogía. Solo queda esperar un buen desenlace.

■ *luegolu3go.com*

### DEILAND

Llamarlo "El principito español" puede parecer pretencioso. Pero al ver el juego nos cuadra todo. Ese mundo pequeño, su protagonista, la nave... Los tiempos cambian y la conexión con la novela de Saint-Exupéry se antoja un homenaje en toda regla. Sí, otro autor y otra obra con la que recordarle, gracias a un título con carisma. De momento, lo esperamos para verano de 2018, si todo marcha en su campaña de financiación. Entonces podremos disfrutar de sus 12 personajes y más de 100 misiones a completar.



■ *chibig.com*

Pasamos por alto algunos de los títulos que nos gustaron en el Madrid Gaming Experience de este año, pero lo hacemos con intención, para darles su espacio. Porque lo merecen. Sobre todo, después de que sus responsables dedicaran su tiempo a contar por qué arriesgan todo para crear un juego. Incluso, solo para tener un prototipo o una demo que ayude a hacer algo más grande, con proyectos que empiezan al mismo tiempo que las carreras de muchos de estos estudios, pero donde no falta talento y sobran las ganas de cambiar el panorama de la industria, primero desde el lado indie. Más tarde, quién sabe a qué nivel, pero ya teniendo experiencia en desarrollo, marketing y todo lo demás.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA



# MAX AND THE BOOK OF CHAOS



## Con el recuerdo de «Pang»

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Desarrollador:** OrenjiGames
**Lanzamiento:** En acceso anticipado **Web:** *orenjigames.com*
**INTERÉS:**

Es curioso que el concepto de «Pang» no se explotara más allá de los clónicos que conocemos. Esa habilidad, control y dosis de acción eran una maravilla. Pero pocos imaginaron romper las paredes y salir de la misma pantalla. Es lo que proponen desde Valencia con «Max and the book of chaos», una mezcla de juegos donde vemos objetos que revientan a base de disparos, personajes que liberar y algo de scroll horizontal, para no sentirnos estrechos entre dos paredes. Lo tenemos en acceso anticipado desde mayo y esperamos que crezca con nuevos retos y diálogos; sus personajes nos hacen mucha gracia.






# HIGH HELL

## Gráficos suaves para un juego bestial

**Género:** Acción **Idioma:** Textos en castellano **Desarrollador:** Terri Vellmann y Doseone
**Lanzamiento:** 23 de octubre 2017 **Web:** *highhellgame.com*
**INTERÉS:**



Terri Vellmann es el responsable de «Heavy Bullets» y Doseone nos trajo «Enter the Gungeon» y «Gang Beasts». Con esto ya tenemos carta de presentación para este nuevo título de acción en primera persona. Una experiencia con texturas planas, puertas que romper a patadas y mucha acción. Además, podemos quemar dinero con un mechero, que no es algo habitual en nuestras vidas. Aparte de esto, «High Hell» lleva las cosas muy lejos en la lucha contra el crimen, con jefes a los que querremos derrotar y muchos enemigos que deberían haber elegido otro juego si querían sobrevivir.

## PIXELMANÍA

### FREAKY AWESOME



**Hasta cuatro jugadores se pueden perder en los escenarios** que genera este título con tintes clásicos. Una pelea constante por explorar y no morir.
*mandragoragames.com*

### THE MUMMY DEMASTERED



**Un aire a los «Contra» clásicos y la franquicia de Universal** nos da un juego que merece la pena. Mejor que la película, si nos preguntas.
*store.steampowered.com/app/630310/The_Mummy_Demastered*

### TINY BARBARIAN DX



**Los episodios tres y cuatro de este título ya están en Steam,** cuatro años después de ver la luz el juego original, con su diminuto bárbaro protagonista.
*tinybarbarian.com*

### CARD QUEST



**Sabemos que los juegos de cartas se han vuelto muy espectaculares,** pero la esencia de «Card Quest» engancha más.
*store.steampowered.com/app/493080/Card_Quest*

Casos de juegos que se quedan en el camino hay muchos, pero últimamente son noticia los que cambian de rumbo y de manos. ¿Qué ejemplos tenemos? Unos cuantos, desde «Duke Nukem» o «Prey» hasta «Hunt», que parece ver ahora la luz.

# HUNT SHOWDOWN

## Esta vez parece la buena...

**Género:** Acción **Idioma:** Inglés **Estudio:** Crytek **Disponible:** Acceso anticipado **Precio:** Por determinar **Web:** *huntshowdown.com*
**INTERÉS:**

Hace un par de años, en el E3, nos metimos en un pantano junto al equipo de Crytek que nos enseñaba «Hunt: Horrors of the Gilded Age». Un juego desarrollado por la división de la compañía que habían heredado de Vigil Games, los responsables de «Darksiders». Todo pintaba bien, salvo por los rumores de estabilidad dentro de Crytek, en un momento delicado.


**Los pantanos de Louisiana no han cambiado de sitio,** pero sí todo lo que vimos hace unos años, con una ambientación muy mejorada.

### Acción cooperativa

El juego nos mostraba un mundo oscuro, con armas del siglo XIX, pero con un enfoque cooperativo. Nos escondíamos en casas ruinosas, entre los pantanos de Louisiana, mientras las bestias empezaban a acechar fuera. La cooperación era necesaria para avanzar y la ambientación nos encantó, a pesar de estar en fases previas de desarrollo.

Ahora, bajo el nombre de «Hunt Showdown», tenemos otra apuesta, que parece aprender de fracasos o éxitos moderados, como el de «Evolve», pero que mantiene su vista en primera persona, elementos que recolectar y un escenario que pone las cosas difíciles para sobrevivir.

Los tiempos marcan una fase de acceso anticipado, que para los responsables parece vital. Magnus Larbrant, el director creativo, lo tiene claro. Con las pruebas que proporciona este método, pueden depurar muchos aspectos que antes eran costosos de abordar. El objetivo es conseguir el «Hunt Showdown» que quieren sus responsables, pero también el que desea la comunidad de jugadores.





## DEMOS

### BOUND TO LIGHT



**Desde el primer contacto**, nos queda claro que llevar la luz a este mundo oscuro es el objetivo, mientras activamos mecanismos y superamos enemigos.
*babloonstudios.com*

### BAFL - BRAKES ARE FOR LOSERS



**El título lo dice todo, no frenes y supera a los otros coches diminutos.** Años de diversión no pueden quitarnos la razón, sobre todo contra amigos.
*bafl-game.com*

### PAPERVILLE PANIC!



**Podemos ver el mundo de Paperville con o sin gafas de Realidad Virtual.** La demo es su tarjeta de presentación, donde el fuego no debe ganar al papel.
*PAPERVILLE PANIC!*

## DIARIO DE DESARROLLO

### THE LAST NIGHT



Habrá quien lo identifique con el mítico «Flashback» de Delphine Software, pero «The Last Night» es algo actual y nos tiene hipnotizados.
*oddtales.net*

### ASSASSIN'S CREED ORIGINS



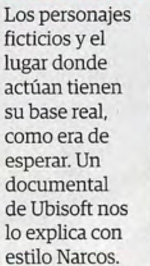
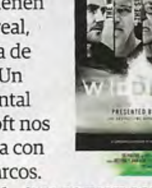

Sarah Schachner se ha puesto al cargo de la banda sonora, tras intervenir en «Unity», «Assassin's Creed IV: Black Flag» y «Far Cry 3».
*blog.ubi.com*

### ASHES OF CREATION



Un nuevo vídeo nos muestra cómo es el mundo de «Ashes of Creation» y por qué causa revuelo allí donde se muestra el juego.
*kck.st/2qpRexS*

### GHOST RECON WILDLANDS


Los personajes ficticios y el lugar donde actúan tienen su base real, como era de esperar. Un documental de Ubisoft nos lo explica con estilo Narcos.
*youtu.be/WA5QENJMGPM*

Se acerca la temporada de esquí y nos preparamos digitalmente. Tampoco dejamos de lado la evolución de «GTA», que ya es una experiencia totalmente online. Igual que «Raiders of the Broken Planet», que no va a parar de crecer. Propuestas no nos faltan...

# STEEP CAMINO A LAS OLIMPIADAS

## Con presencia en los Juegos Olímpicos de invierno

**Género:** Deportivo **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 5 de diciembre de 2017 **Precio:** 29,99€ **Web:** *ubisoft.com* **INTERÉS:**

Sin renunciar al mundo abierto de Steep, el DLC de los Juegos Olímpicos de Invierno incluye los paisajes nevados de Japón. Entre pétalos de la flor del cerezo, con pruebas clasificatorias para la fase final en Corea del Sur.

Aparte de tener licencia oficial de los Juegos Olímpicos de PyeongChang, el título formará parte del torneo de eSports Intel Extreme Masters, que empieza a usarse como referente para allanar el camino de los deportes electrónicos que optan a serlo también olímpicos.







**Para llegar a los Juegos Olímpicos de Invierno 2018,** «Steep» nos invita a entrenar en las montañas nevadas de Japón.

# GRAND THEFT AUTO ONLINE

## Como en una película de miedo

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Rockstar **Disponible:** 30 de octubre 2017 **Precio:** Gratuito **Web:** *rockstargames.com* **INTERÉS:**

Durante Halloween, Rockstar tuvo algunos detalles con los jugadores. El modo Condemned, ofrece ser víctimas, bien armadas, en busca de presas con las que extender la partida. Este modo ha estado disponible hasta el 6 de noviembre. También se ha añadido The Vigilante. Un vehículo que recuerda al Batmóvil.




# RAIDERS OF THE BROKEN PLANET

## Un juego que no para de crecer

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Mercury Steam **Disponible:** Ya disponible **Precio:** Fre2Play **Web:** *raidersofthebrokenplanet.com* **INTERÉS:**

Los comienzos de «Raiders of the Broken Planet» han sido duros, pero es un título muy vivo y no para de dar sorpresas con nuevos episodios para una campaña en solitario. Ofrece gratis "Eternal Soldier", su tutorial para un jugador "Primera Sangre" y la misión multijugador 4v1 "Pendiente de un Hilo".



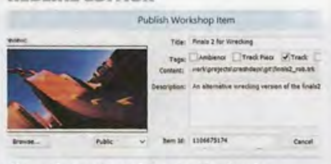
## MODS

### FALLOUT IV NORWOOD ASYLUM



El único superviviente del centro Norwood Asylum es el protagonista de este mod, que cambia todo para hacerlo más oscuro.
*falloutcascadia.com*

### CRASHDAY REDLINE EDITION




Con el regreso de este título de conducción, también tenemos una herramienta con la que modificar muchos aspectos del juego.
*2tainment.com*

### COMMAND & CONQUER DAWN OF THE TIBERIUM AGE



Basado en «Red Alert» y en el título de 1995, «Dawn of the Tiberium Age» es un mod con mejoras.
*moddb.com/mods/the-dawn-of-the-tiberium-age*

### THE WITCHER 3 MULTI COMPANION MOD



Este mod nos permite añadir más compañeros al grupo, pero con líneas de diálogo extra, en inglés.
*nexusmods.com/witcher3/mods/2459*

El modelo Free2Play funciona, aunque haya cambiado mucho en los últimos tiempos y tengamos variaciones de todos los colores. Pero no dejamos de tener juegos que solo necesitan el esfuerzo de descargarlos, por nuestra parte, para empezar a jugar.

# BATTLERITE

## Ya podemos saltar a su arena

**Género:** Arena **Idioma:** Textos en castellano **Estudio:** Stunlock Studios **Lanzamiento:** 8 de noviembre 2017 **Web:** *battlerite.com*
**INTERÉS:**

Podemos ver «Battlerite» como la evolución de «Bloodline Champions». Nos plantea una serie de arenas en las que nos peleamos en parejas o tríos, con una perspectiva aérea y campeones con los que identificarnos. Tiene muchos elementos que se han hecho habituales en la escena Free2Play. Con algo de los MoBa de moda, como «League of Legends», pero también de juegos en primera persona, con acción inmediata y donde las habilidades aportan un toque muy distinto a cada personaje.

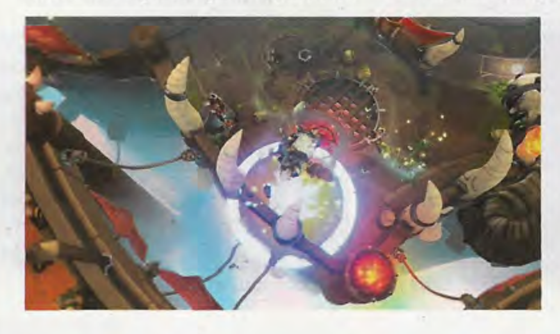
### Apunta bien

Uno de los puntos a destacar es el premio a la precisión. Tenemos proyectiles que deben dar en el blanco y que se pueden esquivar con las teclas de movimiento. El ratón sirve para apuntar, con un control que parece trasladarse bien a un mando tipo consola y sus sticks analógicos.

La personalización, como era de esperar, es la base para engancharnos y distinguirnos de los demás. En este sentido no faltan opciones. El juego acaba de salir de su acceso anticipado en Steam y premia al jugador con cada batalla. Eso sí, los campeones no te saldrán baratos si quieres hacerte pronto con una buena colección. De primeras, tienes veintiuno para elegir tus favoritos.



**Con un scroll multidireccional,** las arenas de «Battlerite» nos dejan plantear tácticas más complejas que en pantallas estáticas.





## ACTUALIZADOS

### SKYFORGE



**Los Revenants se unen a los inmortales.** Con sus hachas a dos manos, son eficaces en solitario.
*sf.my.com*

### CROWFALL



**Que los duelistas lleven dos armas o un sistema de puntos débiles** están en la versión 5.3.
*crowfall.com*

### DEAD BY DEADLIGHT



**Cada día vemos un juego más completo** y que engancha más allá de su planteamiento asimétrico.
*deadbydaylight.com*

### ABSOLVER



**Las mejoras en «Absolver»** buscan mejorar las recompensas a largo plazo en este juego de lucha.
*absolvergame.com*

### GUILD WARS 2 PATH OF FIRE



**La segunda gran expansión para «Guild Wars 2»** se suma a los cambios que lo han relanzado.
*guildwars2.com*

## APÚNTATE A LA BETA

### LASER LEAGUE



«Laser League» fue una de las revelaciones en Madrid Gaming Experience. El juego, producido por 505 games, tuvo su versión de demo ocupada todo el tiempo. Con varios modos que mezclan tácticas de equipo y habilidad, el mundo parece sacado del clásico Tron. Hasta 2018 no saldrá, de momento.
*laserleaguegame.com*

### LIFE IS FEUDAL



Con fecha del 17 de noviembre, «Life is Feudal» ya ha marcado su período de beta abierta. Es la primera vez que este mundo tan complejo se hace público, de manera que los responsables podrán concluir si han acertado con su planteamiento. Todo es muy cotidiano, mientras vivimos al estilo medieval.
*lifeisfeudal.com*

Un coche junto a un juego, uno de verdad o una cena con los desarrolladores, viaje incluido desde cualquier sitio. Si crees que es una oferta de una campaña de financiación, vas bien. Pero hay ediciones de coleccionista que se alejan de la caja con una figurita.

# ASSASSIN'S CREED ORIGINS

## Con ediciones desde 59,99€ hasta 799,99€

**Género:** Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Ubisoft **Disponible:** 3/11/2017 **Precio:** 799,99€ **Web:** *store.ubi.com* **INTERÉS:**

Si quieres una "Dawn of the Creed Legendary Edition" de «Assassin's Creed Origins», no te entusiasmes mucho. Había 999 unidades disponibles para comprar en la tienda de Ubisoft, pero han volado y ahora solo podrás recurrir a la segunda mano. Eso sí, el precio puede ser astronómico si la fiebre se mantiene. Porque salió a 799,99€ y solo se podía comprar en la web.

Para justificar este precio tan elevado, en Ubisoft han acompañado al juego, en formato digital, con una colección de complementos. Empezamos por el paquete Deluxe y el pase de temporada, que dan acceso a misiones y complementos variados. Tampoco falta un mapa del mundo antiguo, en papel, junto a la banda sonora del juego y un libro de ilustraciones.

Pero lo realmente importante, para justificar el gasto, empieza con un amuleto del cráneo del águila de Bayek, en resina. También hay dos tarjetas con ilustraciones originales, una caja metálica, cuatro litografías y la figura del protagonista junto a Senu, en 73 cm de altura.

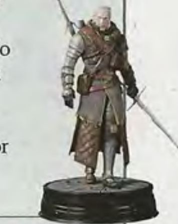
Una edición inferior, sin la coletilla de legendaria, cuesta 149,99€. Pero su estatuilla mide solo 37 cm, aparte de no tener la calavera de la rapaz ni las litografías. De esto sí parece haber unidades. Igual que de ediciones más mundanas, como la God's Edition y su estatua de Semet. ¿Has llegado a tiempo a por el primer premio o te conformas con menos?




**Pensar que las 999 unidades de esta edición se agotaron hace tiempo,** a 799,99€ la unidad, nos desconcierta, como a Marco Antonio su Cleopatra.

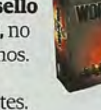
## DE COMPRAS

### GERALT CON ARMADURA OSUNA



**No vamos a dejar de ver merchandising de «The Witcher».** No es una queja, sino una realidad, como este impresionante Geralt de 20 cm fabricado por Dark Horse.
*game.es*

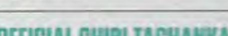
### WORLD OF TANKS RUSH



**Con este juego de cartas, que tiene tanques y lleva el sello de Wargaming.net,** no podemos equivocarnos. Seguro que nos lo llevamos a todas partes.
*amazon.es*

### CUTE BUT DEADLY BLIZZARD 2

**Figuras al azar hechas en vinilo forman la colección diminuta de Blizzard.** En esta segunda serie puede tocarte algo de «Overwatch», «Diablo», «World of Warcraft» o «StarCraft».
*game.es*



### OFFICIAL CHIBI TACHANKA




**Junto a un objeto para «Rainbow Six Siege» nos llega esta figura del juego,** con 10 cm de alto y hecha en vinilo, como otros coleccionables de Ubisoft.
*store.ubi.com*

## PARA TU COLECCIÓN

### SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO COLLECTORS EDITION

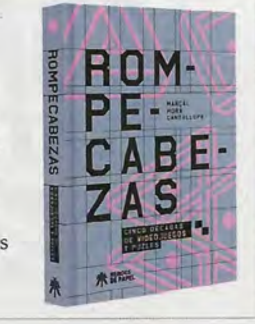



El rol de South Park no tiene comparación posible. Igual que su edición coleccionista, que llega con un toallín para jugar. Es la guinda del pastel, que incluye también disfraces y el juego anterior. Subimos enteros con tres postales, una caja para tu colección y la figura de "El Mapache". Sí, el héroe con sus cartucheras acompaña al juego, en castellano y con las voces de la serie.
*store.ubi.com*

## LECTURAS

### ROMPECABEZAS

Marçal Mora Cantallops hace un trabajo concienzudo en lo que es una amalgama de géneros. Títulos que nos hacen pensar que somos más listos, si los superamos, pero que también nos desesperan mucho. Hay mucho que desgranar entre las páginas. Desde los orígenes remotos y analógicos de los puzles hasta «The Witness». No dejamos de lado el placer de resolverlos. Tampoco el empaparnos con esta obra llena de referencias.
*heroesdepapel.es*



**Evento:** ESL One e Intel Extreme Masters World Championship **Juegos:** Dota 2, CSGO y StarCraft II **Fechas:** 24 y 25 de febrero / 2 y 4 de marzo 2018 **Lugar:** Spodek Arena de Katowice (Polonia) **Más detalles:** *play.eslgaming.com*

# ESL ONE E INTEL EXTREME MASTERS







## La ciudad polaca volverá a ser el centro de los eSports, una vez más, con otra edición de estas citas tan masivas e internacionales.

Durante dos fines de semana, Katowice volverá a batir algún récord de audiencia, y puede que sea la tónica por unos años, hasta que sepamos qué límite tienen los eSports. En cuanto al evento en Polonia, realmente serán dos grandes citas. ESL One Katowice powered by Intel tendrá lugar los 24 y 25 de febrero de 2018, mentras que Intel Extreme Masters World Championship Katowice (IEM Katowice) será entre el 2 y 4 de marzo.




Los juegos alrededor de los que se montará todo son «Dota 2», «Counter-Strike: Global Offensive» y «StarCraft II». Habrá que tener atención especial a los equipos asiáticos, que llegan como favoritos en varios títulos.

Como evento, IEM Expo volverá al International Conference Center durante esos dos fines de semana. Sus 8.000 metros cuadrados albergarán tres escenarios dedicados a los eSports. Además, se montará la Intel Experience Zone con lo último en tecnología y un apartado para negocios. Está ya no es solo competición.

Para hablar de dinero, tenemos la cifra de la bolsa. Se repartirán 1,75 millones de dólares entre los ganadores. Estos repartirán un millón en «Dota 2», 500.000 para «CS: GO» y 250.000 irán destinados a «StarCraft II». Además, se repartirán puntos para competiciones en el circuito profesional de cada uno de los juegos. Un acontecimiento mundial, tanto presencial como online.



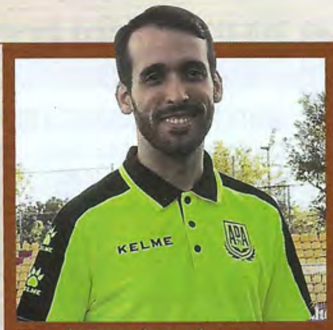


# SALÓN DE LA FAMA




## JAVIER HERNÁNDEZ

Con más de 50 años de historia, la Asociación Deportiva Alcorcón es otro club que ha decidido meterse en el mundillo de los eSports. Al frente del proyecto deportivo se encuentra Javier Hernández, que parece tener muy claras sus intenciones. En primer lugar, el objetivo primordial parece estar en la profesionalización. Sus jugadores deben tener claro esto y centrarse en su trabajo, para lo que Hernández quiere estabilidad y metas realistas. Como director deportivo se ocupa de la parte más cercana a los jugadores y la supervisión diaria de entrenamientos. Mientras tanto, comparte otras responsabilidades con el Álvaro Marco, director general de la división de eSports en ADA.




**"En el Alcorcón están muy decididos y saben que los eSports son el futuro"**, afirmaba Javier Hernández.

**Equipo:** Asociación deportiva Alcorcón **Juego:** FIFA y Hearthstone **Lugar:** Alcorcón (Madrid) **Más detalles:** *adalcorcon.com*

# LA SEGUNDA DIVISIÓN EN LOL

**Subir hasta la Superliga Orange y enfrentarse a los mejores equipos pasa por una fase de ascenso que no tiene desperdicio.**

La Asociación Deportiva Alcorcón (ADA) es ya pionera en el campo de los eSports, en cuanto a equipos de fútbol en Madrid se refiere. Ha habido otros antes y parece que el ejemplo de Valencia CF está cercano al de los "alfareros". Comparten iniciativa y algunos recursos humanos, en cuanto a promoción. Los jugadores, sin embargo, llegan de disputar torneos de «FIFA», Antonio y Sergio Carayol o «HearthStone», con Jacobo "JacObO" Sánchez. Al frente del proyecto cuentan con Javier Hernández, director deportivo de la nueva ADA eSports.







**Evento:** Liga Predator Rainbow Six Siege **Juego:** Rainbow Six Siege **Fecha:** 2017/2018 **Más detalles:** *play.eslgaming.com*

# LIGA PREDATOR RAINBOW SIX SIEGE






**Con un éxito abrumador en países como Brasil, España también potencia la liga con este juego de Ubisoft.**

Quizá no es tan sonado como otros, pero «Rainbow Six Siege» tiene millones de jugadores. Las finales en Brasil han revolucionado el panorama, y en España ya está en marcha la fase clasificatoria y de grupos, al mejor de uno. Eso sí, en las finales se juega al mejor de tres. La liga regucomenzará el 23 de enero, durará siete jornadas con cuatro partidos. La final aún no tiene fecha. Los partidos previos, en PC, tendrán lugar en las instalaciones de ESL España.



## LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS




### LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
**Web:** *www.lvp.es*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/lvpes*




### ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
**Web:** *play.eslgaming.com/spain*
**Retransmisiones:** *www.twitch.tv/esl_spain*




### GAME ESPORTS

Una competición profesional que reúne las marcas Game Stadium y Game Arena, asociada con la cadena de comercios especializados y heredera de SocialNAT.
**Web:** *esports.game.es*

UNIVERSITY

### OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
**Web:** *www.ogseriesuniversity.com*

## EL TERMÓMETRO

### CALIENTE



#### BECAS PARA ESPORTS

Ironhack, junto al equipo DRK Gaming, han anunciado becas de hasta 1.000€ para quien esté interesado en el desarrollo y sus cursos intensivos.
*ironhack.com*

#### TWITCH PAGA MÁS

Los beneficios que obtiene quien retransmite en Twitch han crecido un 71% de media en 2017, mientras las suscripciones suben sin parar.
*twitch.tv*

### TEMPLADO



#### LOS ANGELES VALIANT

El sistema de franquicias puede extenderse en los eSports y que no nos extrañen casos como el de Immortals, que jugarán la Overwatch League como Los Ángeles Valiant.
*overwatchleague.com*

#### GORILLA EN BEST FIFA

Se nos antoja cada vez menos extraño ver jugadores de eSports con estrellas del deporte. Un ejemplo es Gorilla, campeón de «FIFA», con Messi o Ronaldo.
*es.fifa.com*

### FRÍO




#### SEGURIDAD EN DREAMHACK

Evitar las trampas es el objetivo, además de mantener la integridad y seguridad de los datos. Así, Dreamhack se ha aliado con Genius Sports para conseguirlo.
*dreamhack.es*

#### AMAZON BREAKAWAY

Para Amazon, su incursión en los eSports parece empezar a enfriarse. Breakaway, una de sus apuestas, parece estar a la espera de mejores tiempos.
*amazon.com*




# LA UTILIDAD DE UN DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS

## CREANDO LA EXPERIENCIA TOTAL

**Los videojuegos son experiencias interactivas diseñadas para divertir y conseguir determinadas respuestas emocionales en los jugadores. De esta forma nos podemos encontrar con juegos que nos hacen reír, llorar, que nos relajan, que nos estresan, que nos hacen sentir invencibles o pequeños y vulnerables.**

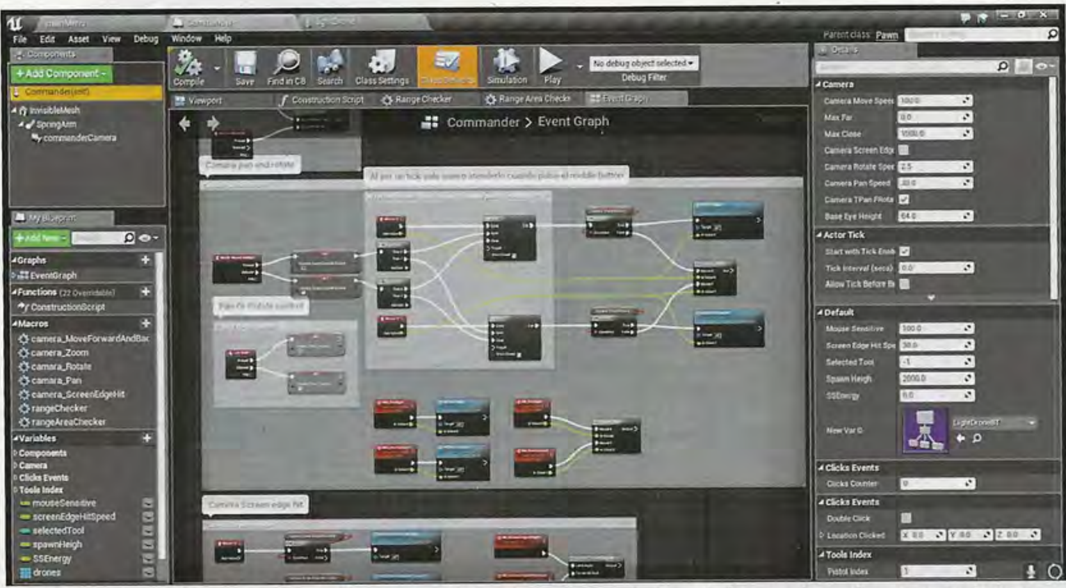
Para conseguir respuestas emocionales entran en juego muchos factores. Por ejemplo, el apartado visual y artístico es fundamental; la narrativa es una herramienta que nos permite conducir a los jugadores desde el primer minuto de juego hasta el final del mismo; la música y los efectos potencian la inmersión de los jugadores... Pero lo que de verdad diferencia al videojuego de otras experiencias audiovisuales es el apartado interactivo. En este caso el consumidor de la experiencia no es un agente pasivo, sino que toma los mandos de la situación e interviene activamente. Dicho de otra forma, los desarrolladores de videojuegos no nos dedicamos a contar historias, nuestro verdadero reto está en crear sistemas para que los jugadores puedan vivir y crear su propia historia.

El desarrollo de estas experiencias es el encuentro entre ciencia y arte, y donde más patente se hace esta fusión es en el diseño de videojuegos. Es muy grande el desconocimiento que se tiene a la hora de hablar de esta profesión. Cuando a alguien le cuento que me dedico al diseño de videojuegos, lo que suele pensar la gente es en frikis jugando en sótanos oscuros, reuniones locas con pistolas de juguete o, como mucho, en el diseño gráfico. Incluso en la industria podemos encontrar ejemplos de estudios de desarrollo profesionales en los que el rol de los diseñadores se encuentra bastante pervertido, infra o supravalorado.

Para intentar dar a conocer esta profesión, e intentar reivindicar la figura de los diseñadores, me gustaría dar mi punto de vista sobre las funciones que debemos desempeñar dentro del desarrollo de los videojuegos.

### Falsas percepciones

Para empezar, me gustaría desterrar una idea muy extendida entre los desarrolladores más juniors: los diseñadores de videojuegos NO nos dedicamos a viajar en el tren de la fantasía a la caza de ideas geniales, para luego documentarlas, pasarle estos documentos al resto de departa-




**Los Blueprints de Unreal Engine** conforman uno de los sistemas de scripting más funcionales y eficaces que existen en motores de desarrollo, con una concepción visual del desarrollo de tareas. Es una herramienta versátil y muy potente.

mentos y esperar a que el juego surja a partir de nuestros designios. Porque la realidad es que, en un estudio profesional, ideas geniales las puede tener cualquiera y ponerlas por escrito no supone un gran reto para nadie.

Tampoco penséis que las cosas salen a la primera –y, a no ser que se tenga mucha suerte– ni a la quinta vez. El desarrollo de videojuegos es un proceso iterativo, en el que para llegar a la mejor ejecución de una tarea hay que haberla hecho muchas veces, haber reciclado y, en muchos casos, tirado gran cantidad de trabajo. Si el desarrollo de videojuegos fuera solo ciencia no tendríamos este problema, pero no sería ni la mitad de divertido.

El proceso de diseñar un videojuego se podría simplificar como la toma de un puñado de decisiones con un objetivo claro: la experiencia de juego final. En realidad se trata de millones de ellas, y es cierto que no todas son grandes decisiones, pero todas tienen un impacto directo sobre esa experiencia final. Por eso, no se puede tomar ninguna de ellas a la ligera basándose en planteamientos subjetivos o en los gustos personales de cada uno. Existen métodos para llevar a cabo los procesos creativos, patrones de diseño para afrontar diferentes situaciones o problemáticas, fórmulas para parametrizar cada aspecto del juego... y todo ello con el propósito de objetivar al máximo posible esta toma de decisiones.

> **“El diseñador de juegos crea sistemas para que el jugador viva una historia propia”**

Y, sobre todo, cuando nos encontramos con escollos, no se puede tomar ninguna decisión que cambie la dirección del proyecto, aunque estemos tentados si resulta el camino más fácil. Hay más ciencia de lo que parece en el diseño de videojuegos, y el primer paso para acercarse a la profesión de diseñador es preguntarse por todos los porqués que hay detrás de cada pequeño detalle, puesto que todos tienen un motivo y una intención.

Aun siendo la toma de decisiones una de las tareas principales de un diseñador, el perfil de diseñador que cada vez más demanda la industria va muchísimo más allá. Evidentemente tenemos ideas, pero no es feudo exclusivo de los diseñadores. Cualquiera puede tener la próxima idea que revolucione el mercado de los videojuegos, incluso vuestras madres o padres. Lo difícil, y eso sí es tarea del diseñador, es convertirla en un juego, en "gameplay" coherente y consistente que divierta y dure.

Los diseñadores de videojuegos documentamos, cierto -y mucho-, porque en cualquier equipo de desarrollo es un sistema de comunicación eficaz y necesario, que además perdura en el tiem-



**Cuando Geralt usa sus señales con un enemigo** vemos cómo se modifican sus atributos y pueden potenciar sus ataques o debilitar al monstruo al que se enfrenta, en un típico diseño de sistemas.

## NOMBRES MÍTICOS



**Sid Meier:** El responsable de producciones míticas de la estrategia, como la saga «Civilization», es reconocido como un diseñador magistral.



**Will Wright:** De la mente de Will Wright han nacido universos de juego tan conocidos como la saga «SimCity» o «Los Sims».



**Jordan Mechner:** El creador de «Prince of Persia» y «The Last Express» siempre ha aportado una visión cinematográfica a sus producciones y aventuras.

## LA NARRATIVA EN LOS VIDEOJUEGOS

Los videojuegos no son el mejor medio para contar historias, para eso ya está el cine, el teatro, los libros, las experiencias narrativas interactivas... Los videojuegos son experiencias diseñadas para jugadores, y por eso lo fundamental es el "gameplay". Es lo que hace únicos a los videojuegos y es en lo que se debe centrar el diseñador de videojuegos. Con eso no quiero decir que la narrativa no sea importante, ni muchísimo menos, o que en los videojuegos no se cuenten historias increíbles. Lo que quiero decir es que un buen "gameplay" soporta una mala historia, pero una buena narrativa no soporta un "gameplay" mediocre. Así que si nos fijamos en sagas como «BioShock» o «Mass Effect», venis que son siempre puestas como ejemplo de universos fantásticos con un "lore" profundísimo y un apartado narrativo de 10. Pero sin ninguna duda puedo afirmar que esa no es la clave de su éxito. Su éxito radica, por ejemplo, en la versatilidad y dinamismo de sus sistemas de combate, en los medidos sistemas de progresión, en un "level design" y "world building" exquisito y cuidado hasta el más mínimo detalle... Con estos ingredientes nos podían haber contado cualquier historia, que el 90% de su público lo hubiera jugado igual. Pero el caso es que no cuentan cualquier historia. Ambos juegos nos sumergen en una trama de tal calidad que convierte estos magníficos juegos en obras maestras.



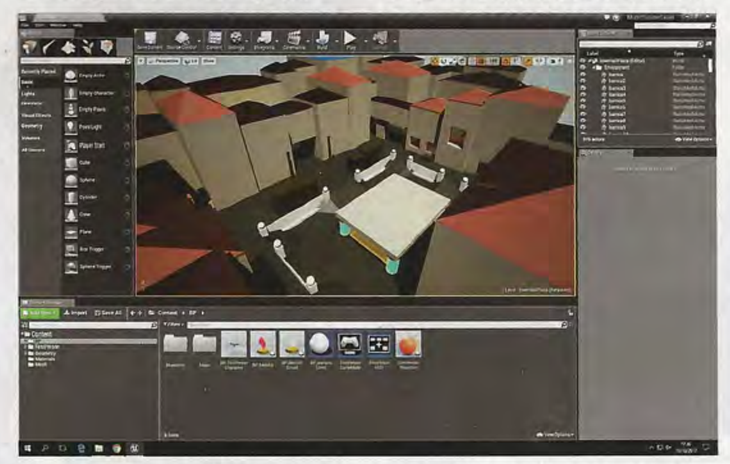
**El sistema de combate de la saga «Mass Effect»** es uno de los puntales sobre los que se asienta el éxito de la misma, con máxima eficiencia de diseño.




**La versatilidad que ofrece el diseño de «BioShock»** permite al jugador desplegar una variedad enorme de estilos, combinando varias herramientas.

po. Pero NUNCA debe sustituir a la comunicación oral. Los diseñadores hablamos con artistas, programadores... recogemos feedback aquí y allá. Mantenemos reuniones con compañeros de estudio para discutir las mecánicas descritas en los documentos, pues no basta con escribirlos y esperar que la gente corra a leerlos, pues no suele ser así.

Y por fin, el factor clave y diferencial de un buen diseñador de videojuegos es que ¡los diseñadores implementamos! Y, además, implementamos muchísimo, todo lo que nos dejan y un poco más. Porque no basta con idear una mecánica y documentarla, hay que probar qué funciona dentro del propio juego antes incluso de comunicársela al resto del equipo ¡Hay que prototiparla! Un diseñador debe tener la suficiente base técnica para ser autónomo, para no necesitar de nadie a la hora de desarrollar un prototipo. Siempre se ha dicho que vale más una imagen que mil palabras. En este caso, comunicar una mecánica enseñándola y dejando que el resto la pruebe no tiene precio.



**Al crear el "blockout" de un nivel de juego,** uno de los escenarios que vaya a tener nuestro proyecto, se trabaja con una versión muy básica del entorno.

### Usando el motor

Hoy en día los principales motores de desarrollo incluyen lenguajes propios de "scripting", lo que nos facilita enormemente esta tarea. En el caso de Unreal Engine (Epic Games), un motor totalmente gratuito utilizado por los estudios de desarrollo más prestigiosos, cuenta con los "Blueprints". Se trata de un lenguaje de "scripting" totalmente visual que pone a disposición de los desarrolladores muchísima funcionalidad encapsulada en cajitas. Esas cajitas precisan de ciertos parámetros de entrada, proporcionan resultado en su salida y necesitan una línea de flujo de programa para ejecutarse. A pesar de que pueda sonar simple, es una herramienta extremadamente potente, tanto que no solo se utiliza para prototipar, sino que a lo largo de todo el desarrollo se utiliza para implementar diferentes aspectos de los proyectos: eventos "scriptados", inteligencias artificiales, cinemáticas "ingame", sistema de sonidos, cámaras... ¿Qué significa esto? Pues que un diseñador con conocimientos altos de "blueprints" puede y debe participar muy activamente en la implementación de los proyectos desde el primer prototipo hasta el cierre del mismo.

Aun así, si un diseñador carece de los conocimientos necesarios para "scriptar", la mayoría de la funcionalidad desarrollada por los programadores precisa de ajustes, equilibrado y en muchos casos retoques. Para ello, los programadores publican en el editor ciertos parámetros para que los diseñadores ajusten o modi-

## DISEÑO DE SISTEMAS

Un sistema es una herramienta que soluciona un amplio espectro de casos de uso en el desarrollo de un videojuego, en lugar solventar solo una situación concreta. En el caso de un sistema de habilidades, supone dar un paso atrás, abstraerse de los casos concretos e intentar descomponer todas mis potenciales habilidades en sus piezas fundamentales.

¿Qué puede hacer una habilidad? Puede modificar atributos tanto del que lanza la habilidad como de sus objetivos: vida, velocidad de movimiento, armadura... Puede provocar un comportamiento alterado durante un tiempo, de forma constante o con una cierta frecuencia, sobre una entidad: un sangrado, un potenciador, un envenenamiento... Pueden crear entidades en mundo de juego con comportamiento propio: plantar una mina, invocar un espíritu, una bola de fuego... Puede tener efectos de partículas asociados, animaciones, sonidos... Y deberíamos seguir así, definiendo todos los parámetros de cada módulo hasta cubrir todas nuestras necesidades. Así, combinando y parametrizando los diferentes módulos, deberíamos ser capaces de conseguir cualquier habilidad sin necesidad de que ningún departamento, salvo diseño, intervenga en el proceso.




Otros ejemplos típicos de sistemas serían: los sistemas de combate, sistema de objetos e inventario, sistemas de navegación, sistemas de progresión, inteligencias artificiales y un larguísimo etc.



**Los esquemas de progresión y desarrollo** son un ejemplo típico de diseño de sistemas en videojuegos.



**Cada elección en un sistema** modifica atributos de forma temporal o definitiva en la jugabilidad.

### EL EXPERTO

U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

**GUILLERMO JIMENEZ-ORTIZ**

- Es **Director del Máster de Game Design de U-tad.** En el mismo Máster es **profesor de Lógica de Videojuegos, Level Design y Scripting con Unreal Engine 4,** y en el Grado de Diseño de Productos Interactivos se encarga de la asignatura de Juegos Casual y, en parte, de la de Diseño Avanzado de Niveles. Ademá es **director de Diseño de los proyectos de videojuegos de los Grados y Masters de la U-tad.**
- Es **Ingeniero Informático** y realizó el Máster de Desarrollo de video juegos. Después trabajó **10 años en Pyro Mobile en proyectos como Planet 51 Online, Super Soccer Club o Commandos Mobile.**

fiquen el funcionamiento de las mecánicas. Por eso, los diseñadores deben seguir muy de cerca el desarrollo y asegurarse, mediante el ajuste de estos parámetros, de que todo funciona como debe y reproduce la experiencia que el equipo quiere presentar.

## ¿Qué diseñas?

Otro factor diferencial dentro de los diseñadores profesionales, son los que diseñan "features", y los que diseñan sistemas. Diseñar "features" sería decir que nuestro mago debe lanzar una bola de fuego que haga 50 puntos de daño de ígneo y deje un daño por tiempo de 5 por segundo. Crear un sistema es diseñar un "framework" con las piezas necesarias para poder implementar cualquier habilidad de cualquier personaje de nuestro juego: daños, efectos, entidades, órdenes, etc. Una vez implementado ese sistema vuelven a ser los diseñadores los responsables de poner en marcha dichas habilidades. ¿Por qué es tan poderoso esto? Porque así los diseñadores tenemos el poder de probar no 10, sino 1.000 habilidades hasta conseguir las ideales para nuestro juego sin necesidad de recurrir a otros departamentos. Y esto vuelve a ser implementar, iterar e implementar.

Una de las especializaciones que nos encontramos dentro del mundo del diseño son los diseñadores de niveles, es decir, el espacio donde se desarrolla la acción del juego. Los escenarios no los hacen los artistas, ya que su principal objetivo no es que sean bonitos, sino que sean divertidos y adecuados para el tipo de experiencia propuesta. Los artistas son los encargados de rematar esta tarea vistiendo los escenarios, pero todo se inicia en el departamento de diseño. Es un proceso largo desde los planteamientos en papel hasta su implementación final en el editor, porque vuelve a ser un diseñador el responsable de implementar los niveles en su versión menos estética, el "blockout".

**Uno de los últimos proyectos de Tequila, «The Sexy Brutale»,** es un auténtico mecanismo de relojería y precisión del diseño de niveles.

Para terminar con algunas de las tareas que puede desempeñar un diseñador, también somos los primeros "testers", somos los primeros en probar, analizar, equilibrar y modificar cada tarea que salga de programación y de arte, porque somos los responsables de velar por la experiencia final a lo largo de todo el proceso de desarrollo.

Mucho más queda por decir, pero me quedo sin espacio para ello. Espero haber conseguido, al menos, arrojar algo de luz sobre la profesión de diseñador de videojuegos y haber ganado algún adepto más para la causa. Que los futuros diseñadores se animen tanto a fantasear como a descargarse un motor y materializar esas ideas geniales en algo tangible y divertido. Bueno, seguro que a la primera no lo conseguís, pero os prometo que a la vigésimo octava vez, sí. **G.J.O.**

# EN PORTADA
# GUTS'N'GARTERS
## Acción y espionaje sin límites

Tan solo un año después del lanzamiento de «Guts'n'Garters» la mítica Ocean echaba el cierre como compañía, tras un último período algo convulso que pasó incluso por una fusión con Infogrames y el cambio de nombre posterior a Infogrames UK. Pero, antes de eso, uno de los últimos juegos aparecidos bajo la marca -desarrollado por Magic Canvas- fue este inusual «Guts'n'Garters».

Protagonizado por una pareja de aguerridos soldados de elite, Hank "Guts" Carter y Stacy "Garters" Pringle, debíamos ayudarlos a acabar con los malvados planes del general Wort para dominar el mundo. Una combinación de peli de James Bond con el estilo de "Los Mercenarios", en que todo valía para conseguir nuestro objetivo y frustrar los planes de Wort.

El título del juego hace referencia a una frase hecha muy popular en el Reino Unido que hace referencia al castigo extremo contra un enemigo, lo que daba idea de por dónde iban los tiros -nunca mejor dicho.

### Acción y estilo

El juego de Magic Canvas recordaba al estilo de clásicos arcade como «Cabal» -pareja protagonista, jugabilidad 2D- y apostaba por avances técnicos entonces muy de moda: gráficos prerenderizados, un estilo visual realista... En cada nivel encontrábamos multitud de objetos ocultos y secretos, y debíamos acabar con un jefe final tras aniquilar a numerosos enemigos. Un explosivo cóctel de acción y aventura.



**Los gráficos prerenderizados** eran otro aspecto que identificaba el estilo del juego. Estaba muy en boga.



**Los escenarios del juego** eran de lo más variado. Desde fábricas a paisajes costeros, pasando por junglas.



**La combinación de jugabilidad 2D y 3D** -lo que sería una acción 2.5- era una de las características más representantivas del juego de Ocean.




**MICROMANÍA 28, TERCERA ÉPOCA**
Uno de los últimos títulos de la mítica Ocean ocupó la portada del número 28 de Micromanía hace dos décadas. Su intensa combinación de aventura y acción con un trasfondo de espionaje tenía a una pareja de carismáticos protagonistas.

## EL PERSONAJE
## JORDAN MECHNER

El que siempre será recordado como creador de «Prince of Persia» y, por tanto, de todo un icono de la Historia del videojuego, y de un estilo único, siempre fue un apasionado de la dirección de cine. Tanto es así que, amén de varios documentales, cumplió con la infravalorada «The Last Express» un sueño al unir dos de sus pasiones: cine y desarrollo de juegos. Hoy día sigue cultivando ambas con misma intensidad.



# DESTACADO
# THE LAST EXPRESS

## Una aventura de época



El inesperado giro que Jordan Mechner dio a sus producciones con el desarrollo de «The Last Express» sorprendió a todos los fans del creador, además de ofrecer una fabulosa aventura, rompedora, original y que combinaba dos de esu pasiones: videojuegos y cine.

Inspirado por el clásico de Agatha Christie "Asesinato en el Orient Express", nos llevaba a los días previos al estallido de la Primera Guerra Mundial en el Oriente Express, en una historia llena de conspiraciones políticas, traiciones, crímenes, asesinatos y hasta romances. Su desarrollo narrativo era no lineal y permitía "rebobinar" el tiempo para tomar acciones diferentes. Usaba –de nuevo– la técnica del rotoscopio para las secuencias protagonizadas por actores y retocadas digitalmente.





## ECSTATICA 2

La segunda parte del sorprendente –por estética y jugabilidad– «Ecstatica» llegaba hace 20 años con una nueva aventura que mejoraba técnicamente a su predecesor con el diseño visual por elipsoides mucho más detallado, y ofrecía más posibilidades de acción y una jugabilidad más compleja e inmersiva. De nuevo, la fantasía medieval era la protagonista.







## MICROMANÍA 28 TERCERA ÉPOCA

**La tecnología era un componente vital en los juegos de hace 20 años, y sus avances, sobre todo en gráficos, mandaban en muchos desarrollos.**




### THE NEED FOR SPEED II

La saga empezaba a crecer hace ahora 20 años con la llegada de la segunda entrega de «Need for Speed». Justo estos días recibimos la nueva en PC.




### LOST VIKINGS 2

Uno de los juegos más fascinantes de la historia de Blizzard lanzaba su segunda parte con el trío protagonista original más dos nuevos.




### OUTLAWS

Seguro que más de uno no sabía que LucasArts lanzó un juego de vaqueros antes de que «Red Dead Redemption» pusiera de moda el salvaje Oeste. Sí, era «Outlaws».




### VIRTUAL STUDIOS

La realidad virtual estaba tan de moda hace dos décadas que algunas compañías aparecieron con este formato como objetivo. Sin embargo, no llegaron muy lejos.

# EN PORTADA
# LOKI
## Un viaje por la mitología



El dios nórdico del engaño y las ilusiones –hoy tan de moda por las pelis de superhéroes– era la figura que daba nombre al juego de Cyanide que ocupó la portada de Micromanía hace diez años. «Loki» era un JDR de acción, heredero del estilo de «Diablo» y «Titan Quest», y que ahondaba en las mitologías de las culturas de la antigüedad como cimiento de su acción, desafíos y jugabilidad.

Nos ofrecía cuatro campañas diferentes, correspondientes con otras tantas culturas disponibles en el juego: egipcia, azteca, nórdica y griega. Así, dioses, titanes, monstruos, demonios y mucho más se cruzaban en nuestro camino para evitar nuestro objetivo: salvar el mundo de la destrucción.

### Mitos y leyendas

«Loki» utilitzaba un sistema de generación aleatoria de escenarios –muy en el estilo de «Diablo»– y ofrecía un tipo de jugabilidad distinta –una clase– por cada cultura y campaña. Además, nos topábamos con figuras populares de estas culturas, como Aquiles, o enemigos igualmente conocidos, como el Minotauro.

Aunque «Loki» no llegó a ser tan popular ni exitoso como los juegos en que se inspiraba, se trataba de un título realmente atractivo y ambicioso, que intentaba ofrecer muchas más variedad a los fans del estilo «Diablo». Un juego que bien merece recordar.





**Los monstruos gigantes** eran una constante en el juego, en cualquiera de las cuatro campañas disponibles.

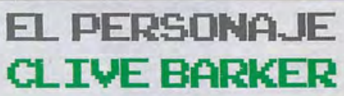



**MICROMANÍA 147, TERCERA ÉPOCA**

La mitología de cuatro culturas de la antigüedad era la base de «Loki», un JDR de acción, heredero del estilo «Diablo», que ocupó la portada de Micromanía hace una década. Un juego ambicioso como pocos en su estilo y repleto de virtudes.



**Dioses, magia, acción, monstruos...** Todo se unía en «Loki», en un reflejo de la mitología de las culturas egipcia, griega, azteca y nórdica. Leyendas en acción.






El maestro del horror, el padre de los cenobitas, la mente creadora tras clásicos como los "Libros de Sangre" y "Hellraiser" ha prestado su nombre y talento al desarrollo de varios juegos, siendo uno de los más destacados –y el último– el «Jericho» desarrollado por el estudio madrileño Mercury Steam. El autor, desde entonces, se ha vuelto a centrar en la literatura y ha dejado de lado los videojuegos... ¿Por ahora?

# DESTACADO CLIVE BARKER'S JERICHO

## El horror tomaba forma en tu PC





Las pesadillas que surgen de la mente de Clive Barker no siempre son fáciles de plasmar visualmente, por lo inédito de sus conceptos y descripciones, pero pocas veces se ha hecho de forma tan certera –y fascinante– como en el «Jericho» de Mercury Steam. Concebido como una aventura de acción y horror, más allá del habitual survival entrando en el terreno del "shooter", el juego del estudio madrileño nos ponía al mando de un comando de siete personajes para combatir al Primogénito, un ser todopoderoso creado por Dios y destructor de civilizaciones. El sistema de control de los personajes, su diseño visual y su historia eran geniales. Los fans del horror tienen en el juego uno de sus referentes de siempre, pese a que no tuvo demasiado éxito en su momento.





## A TODA VELOCIDAD

Los juegos de velocidad –no solo de coches– tenían una representación mucho mayor de la actual en el PC, y recogíamos los más importantes en un reportaje que abarcaba las series más populares con sus nuevas entregas –«Test Drive», «NFS», «TOCA», «Superbikes»...– para que los fanáticos del asfalto y el olor a gasolina pudieran elegir su favorito entre todos ellos.







## MICROMANÍA 147 TERCERA ÉPOCA

**¿Hemos perdido variedad en los géneros clásicos o estos han evolucionado fusionándose con otros estilo? Mira algunos juegos de hace diez años...**




### JADE EMPIRE

BioWare sorprendió a propios y extraños con un JDR de ambientación oriental que, tras su paso por las consolas, recaló en el PC con una excelente conversión.




### UNREAL TOURNAMENT 3

La saga de acción multijugador de Epic evolucionaba con una de sus mejores entregas, que se dejaba ver fugazmente en forma de imágenes, en este número.




### WORLD IN CONFLICT

La estrategica bélica sigue siendo uno de los estilos preferidos de los fans del género y Massive presentó el estupendo «World in Conflict» en el número 147.




### SILENT HUNTER 4

Ya faltaba poco para volver a la guerra táctica en el mar a bordo de los submarinos más avanzados de la Segunda Guerra Mundial en el Pacífico, con «Silent Hunter 4».

## CLÁSICOS DE VUELTA

### HEART OF CHINA



**Actores reales y una calidad gráfica increíble** eran las credenciales de «Heart of China» en 1991. Ahora la aventura de Dynamix y Activision vuelve, pero solo en inglés.
*www.gog.com/game/heart_of_china*

### RISE OF THE DRAGON



**La ciudad de Los Ángeles en el año 2035 que mostraba «Rise of the Dragon»** era terrible, pero la aventura de Dynamix de 1990 era fantástica. Ahora la puedes disfrutar de nuevo.
*www.gog.com/game/rise_of_the_dragon*

### SCHIZM



**Y seguimos con más aventuras, ahora con la fascinante «Schizm»** que nos llegó a principio de la década del 2000, en un indisimulado homenaje a la saga «Myst». Llega de nuevo por solo cinco euros.
*www.gog.com/game/schizm*

Eventos, homenajes y clásicos. ¿Hay algo que puedea definir mejor el espíritu retro de la actualidad que lo que podemos ver en estas páginas? Estas semanas son realmente buenas en el mundillo.

# ZARAGOZA SE HIZO RETRO
# RETROMAÑIA 2017

## Ferias y homenajes retro con acento maño

**Evento:** Retromañía XI edición **Ciudad:** Zaragoza **Organizador:** RetroAcción **Fecha de celebración:** del 6 al 10 de noviembre
**Más información en:** *www.retroaccion.org/retromania-2017* **INTERÉS:**

Hace unos días se celebró la XI edición de Retromañía, la feria organizada por RetroAcción, en la universidad de Zaragoza. El recuerdo a la familia de ordenadores Amiga, las charlas sobre MAME, torneos de videojuegos clásicos como «Super Mario Kart» o «Pengo» y, como colofón, el homenaje a Azpiri, auténtica leyenda de la historia de los videojuegos en España –siendo un artista y no un desarrollador– que nos dejó el pasado mes de agosto, centraron la mayoría de sus contenidos. Si quieres más detalles, puedes encontrarlos en esta dirección: *www.retroaccion.org*



**El inigualable Alfonso Azpiri** nos dejó este mismo año y los homenajes a su figura se han sucedido sin cesar.




## SACA TUS VIEJOS CARTUCHOS DEL ARMARIO

### SUPER RETRO TRIO PLUS

Para estas navidades estará disponible –de importación, eso sí– la Super Retro Trio Plus, una consola compacta compatible con cartuchos NES, SNES y MegaDrive, para jugar en HD en formato PAL y NTSC.

Vendrá con dos mandos incluidos aunque tendrá como mínimo seis conectores para pad, para aprovechar los que puedas tener almacenados. Saldrá en diciembre y ya se puede reservar en Amazon UK.
*www.retro-bit.com*




**Si tienes una colección de cartuchos PAL o NTSC** para consolas como NES, Super NES o MegaDrive, puedes empezar a quitarles el polvo.



# LLEGA A PC EL CLÁSICO SECRET OF MANA

## 2018 empieza a lo grande en lo retro con Square Enix

■ **Género:** JRPG ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio/compañía:** Square Enix ■ **Lanzamiento:** 15 de febrero de 2018
■ **Precio:** 39,99 € ■ **Consíguelo en:** *store.steampowered.com* y en *secretofmanagame.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Habiendo pasado ya cerca de 25 años desde su lanzamiento original –en 1994, para Super Nintendo, en España– «Secret of Mana» sigue siendo una leyenda en el universo del JRPG que, ahora, cobrará vida de nuevo con una edición remasterizada en 3D que aparecerá para PS4 y PC –en edición digital en Steam– el próximo febrero.

Si no lo conoces, será la oportunidad perfecta para descubrir la razón por la que el juego de Squaresoft se convirtió en una referencia en el género, con sus batallas en tiempo real, su fascinante historia y sus carismáticos personajes. Un juego que los fans del género más veteranos seguro que no pasarán por alto.
***secretofmanagame.com***



**El remake 3D de «Secret of Mana»** llegará a comienzos del próximo año. Se trata de una edición completamente remasterizada del clásico del JRPG.





## LA WEB DEL MES

### MAQUINITAS




**¿De dónde habrá salido la inspiración de Maquinitas para lucir esa preciosa "home"?** Bromas aparte y amén de ese homenaje a la segunda época de Micromanía en su logo, Maquinitas es una página dedicada al retro, de lo más interesante en sus contenidos, aunque no se trate de una web de actualidad. Sin embargo, la variedad de sus distintos apartados, desde el hardware al análisis de juegos clásicos, pasando por los distintos documentales, libros, cómics, emuladores, hardware, etc. la convierten en una página realmente atractiva. Merece la pena echarle un buen vistazo. Anímate.
■ ***www.maquinitas.org***




**¿Juegos, consolas, emuladores?** Lo que pidas y busques, probablemente lo encuentres en Maquinitas. Aunque no entres para buscar actualidad retro, porque no es en lo que se centra.



## XBOX ONE SE HACE MÁS RETROCOMPATIBLE




### JUEGOS DE XBOX EN XBOX ONE

Además de su Xbox One X, Microsoft acaba de lanzar 13 juegos de la Xbox original compatibles con Xbox One: «Star Wars Knights of the Old Republic», «Ninja Gaiden Black», «Crimson Skies», «Fuzion Frenzy», «Prince of Persia: Sands of Time», «Psychonauts», «Dead to Rights», «Black», «Grabbed by the Ghoulies», «Sid Meier's Pirates!», «Red Faction II», «Bloodrayne 2» y «The King of Fighters Neowave».
■ ***www.xbox.com***



# BATALLA EN TODOS LOS FRENTES

## Los nuevos procesadores portátiles AMD Ryzen

**AMD no da tregua a Intel y tras sorprender con sus CPU de sobremesa y sus tarjetas gráficas Vega, reclama también el trono de los portátiles con su nueva gama de procesadores móviles AMD Ryzen pensados para el gaming. ¡Espectaculares!**

AMD ha cumplido su promesa. La compañía de Sunnyvale prometió que en 2017 volvería a recuperar la competencia a todos los niveles y lo ha cumplido. Los procesadores de sobremesa AMD Ryzen y Threadripper miran a los ojos a los mejores i5 e i7 de Intel. Las nuevas tarjetas gráficas Vega están a la altura de la gama alta de NVIDIA. Y, ahora, también compite en el segmento de los procesadores portátiles con dos CPU para ordenadores 2 en 1, convertibles y portátiles ultrafinos. Son los modelos AMD Ryzen 7 2700U y AMD Ryzen 5 2500U, ambos con cuatro cores y ocho hilos. Con un chip gráfico Radeon Vega integrado, están pensados para el gaming. Tienen un IPC (Instrucciones por ciclo de reloj) un 52% superior a la anterior generación, una CPU tres veces más potente, un chip gráfico 2,3 veces más potente, y un consumo un 58% menor, equiparándose a las CPU móviles de Intel más potentes. Vamos a comprobarlo.

### Potencia con bajo consumo

Para esta nueva gama de procesadores alimentados con batería, llamada Raven Ridge, AMD ha apostado fuerte, integrando su arquitectura de CPUs Zen y chips gráficos Vega en un SoC con tan solo 15W de consumo. No son, por tanto, chips para portátiles gaming de gama alta, pero sí ofrecen un gran rendimiento en 2 en 1, ultrafinos, e incluso en tablets.

El nuevo tope de gama AMD Ryzen 7 2700U es un 44% más potente en procesamiento multihilo y un 161% mejor en rendimiento gráfico que el Intel Core i7-8550U, según benchmarks facilitados en la nota de prensa.

AMD asegura que está preparado para mover juegos populares de los eSports còmo «League of Legends», «Overwatch»,«CS: GO» y «DOTA 2» a 1080p y entre 45 y 60 fps, con gráficos en calidad media. Un logro importante si hablamos de portátiles ultrafinos.

Tanto el Ryzen 5 como el Ryzen 7 son compatibles con los monitores con FreeSync 2, y soportan 4K HDR.



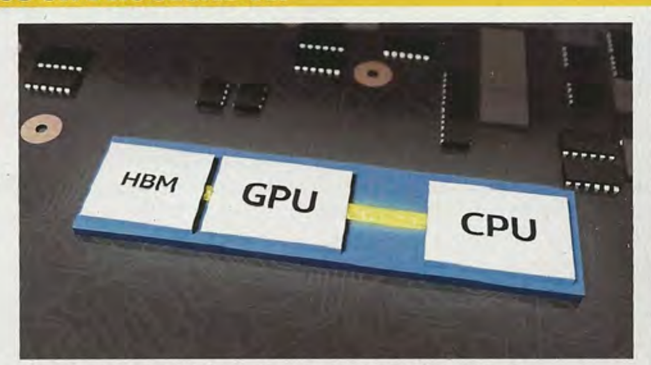
**Recreación virtual** del nuevo procesador móvil AMD Ryzen.

## INTEL Y AMD CREAN JUNTOS UN PROCESADOR

La noticia ha sacudido las webs tecnologicas estas últimas semanas. Intel y AMD, "enemigos" irreconciliables, se han unido para crear un nuevo procesador. El objetivo es plantar cara a un enemigo aún mayor, al menos en el sector gráfico: NVIDIA.

Los dos principales fabricantes de CPU anuncian que están desarrollando un procesador de forma conjunta, que usará la tecnología de Intel Core de la gama H en el apartado de la CPU, con la tecnología de GPU y memoria HBM de AMD. El objetivo es desarrollar un SoC (un sistema en un chip) con el sistema gráfico integrado, para competir en entornos moviles gaming con NVIDIA. ¿A alguien le suena la Nintendo Switch y su chip integrado Tegra X1?

Pero Intel y AMD quieren ir un paso más allá, con nuevas tecnologías que traigan el rendimiento de los pesados y gruesos portátiles gaming, al diseño ultrafino. Para ello han desarrollado la tecnología EMIB (Embedded Multi-die Interconnect Bridge), que integra memoria HBM2 apilada al lado de la GPU, con lo que se reduce la distancia a la que deben viajar los datos y se establece una conexión directa, aumentando el rendimiento gráfico. Juegos de portátil gaming con consumo de ultrafino, en definitiva.




**No se conocen más datos de este misterioso procesador integrado de Intel y AMD,** salvo que saldrá a la venta en el primer trimestre de 2018.

## Tecnologías exclusivas

AMD estrenó muchas novedades tecnológicas en la arquitectura Zen y Vega, que ha incluido en estas CPUs.

Su principal característica es el uso de la inteligencia artificial, a través de AMD SenseMI, para ajustar el rendimiento (núcleos y velocidad de reloj) en función de los programas o juegos que se estén usando en cada momento, y que utilices habitualmente. Emplea una Red Neural de Predicción que crea un mapa temporal de cómo tus programas usan la CPU. Después, aprovecha este mapa para ajustar el rendimiento según cómo usas él ordenador. Literalmente, estos procesadores mejoran su funcionamiento a medida que más los usas y más aprenden de tu forma de utilizar el portátil.

Estos algoritmos inteligentes también son capaces de predecir qué datos van a necesitar tus programas cuando se ejecutan, y los cargan en memoria con antelación para que estén listos justo cuando los necesitas.

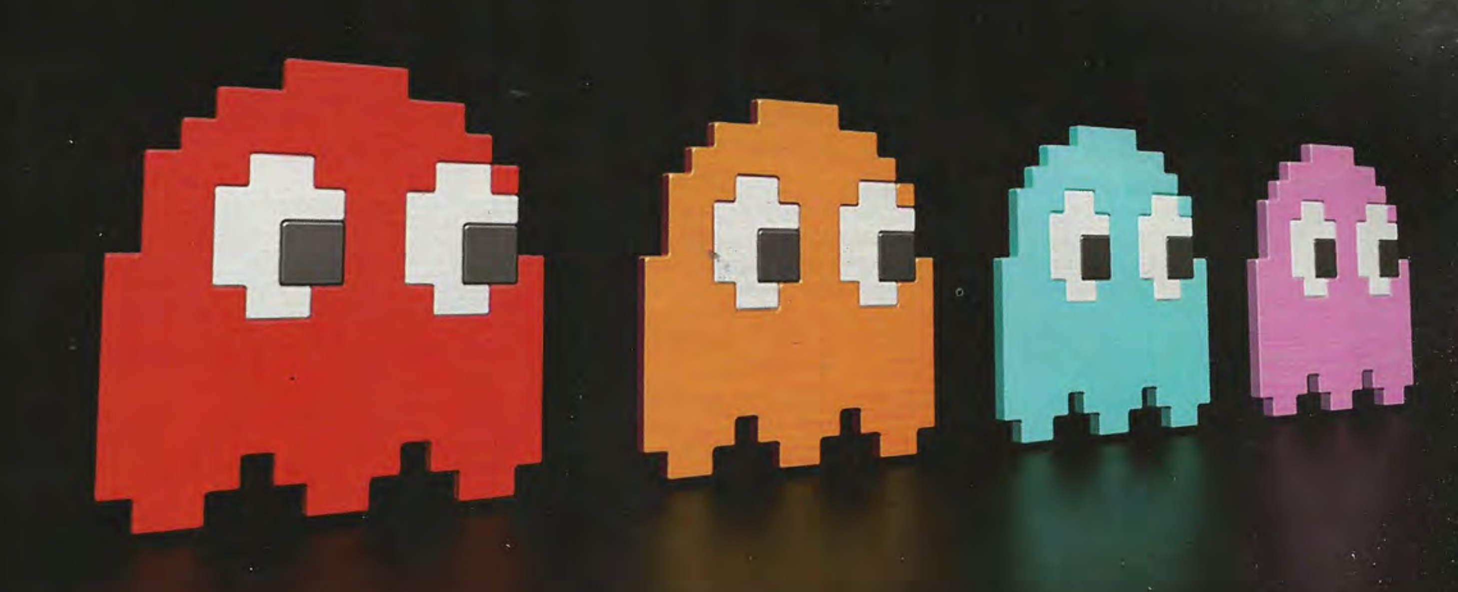
Mezclando todas estas tecnologías de Inteligencia artificial no sólo aumenta el rendimiento, sino que también se reduce el tiempo de carga de los programas entre un 25 y un 30% en aplicaciones como el navegador o el procesador de textos.

La nueva tecnología Precision Boost 2 acelera el rendimiento del procesador según las cargas de trabajo, asignando los núcleos requeridos para cada tipo de aplicación. Ya no es solo el binomio "dos núcleos, o todos". Ahora se pueden activar núcleos a voluntad, según la carga requerida, y también su velocidad, en múltiplos de 25 MHz.

El Rango de frecuencia extendida móvil (mXFR) es capaz de aumentar el tiempo que el proce-




**Los nuevos procesadores móviles de AMD** integran lo mejor de las CPU Ryzen con la nueva GPU Radeon Vega.



sador funciona a la máxima velocidad de reloj, cuando se dan unas buenas condiciones de refrigeración certificadas con el sello "Máximo rendimiento XFR". Con mXFR el rendimiento del Ryzen 7 2700U aumenta un 23%, según AMD.

Aún con todas estas mejoras en el hardware, los nuevos Raven Ridge consiguen aumentar la duración de la batería, con respecto a la generación anterior. Por ejemplo la reproducción de vídeo de Youtube aumenta de las 4.5 a 9.2 horas con la misma batería, mientras que la reproducción de vídeo H.264 a 1080p pasa de las 10.6 a las 12.2 horas.

## Ryzen 5 2500U

La CPU móvil de entrada Ryzen 5 2500U consta de cuatro núcleos y ocho hilos, con una velocidad máxima de 3.6 GHz, 8 unidades gráficas de computación, y 6 MB de cache L2/L3. La GPU Radeon Vega tiene una velocidad máxima de 1100 MHz.

Estamos ante un procesador todoterreno que se defenderá bien en todo tipo de tareas, tanto en labores de ofimática e Internet, como en juegos que no sean demasiado exigentes.

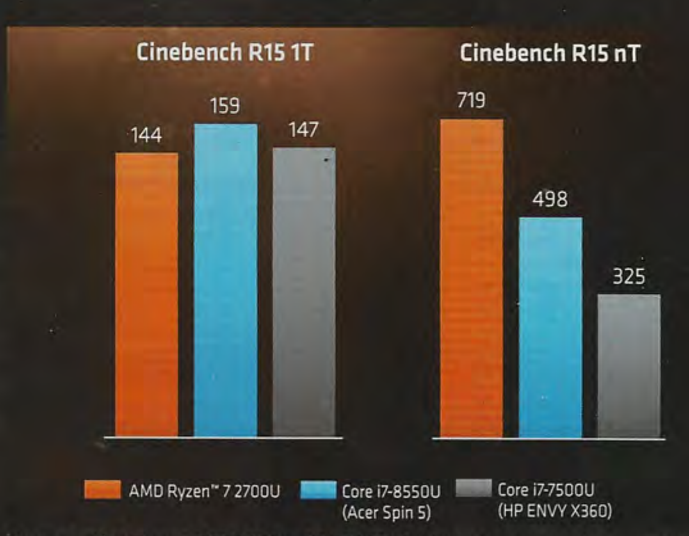
## Ryzen 7 2700U

La CPU Ryzen 7 2700U también posee cuatro núcleos y ocho hilos, con una velocidad máxima de 3.8 GHz, 10 unidades gráficas de computación, y 6 MB de cache L2/L3. La GPU Radeon Vega tiene una velocidad tope de 1300 MHz.

Las pruebas con el benchmark Cinebench R15, que se pueden ver en la gráfica, nos muestran un rendimiento un 10% inferior al i7-8550U en aplicaciones que solo usan un núcleo, pero más de un 25% superior en operaciones multinúcleo.

Donde rompe todas las marcas es en el rendimiento de la GPU, que según AMD es casi el triple que el i7-8550U.

Lo más asombroso de todo es que AMD consigue mejorar al mencionado Ryzen 5, y competir o superar a la competencia, sin aumentar el consumo, que se mantiene en los 15W. Sin duda la optimización de la velocidad y los núcleos con las técnicas de consumo inteligente que hemos explicado, tiene mucho que ver en ello.

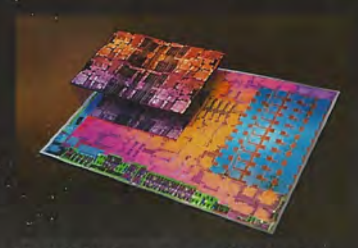



**Comparativa Ryzen 7 2700U vs. i7-8550U.** Intel vence en operaciones con un solo núcleo, pero es un 25% más lento en multinúcleo.

## Una nueva generación de portátiles

Todas las principales marcas de fabricantes de PC han confirmado algún modelo equipado con los nuevos SoC de AMD. Acer, HP y Lenovo ya tienen portátiles a la venta, que descubrirás si pasas la página. Dell, Asus y otros fabricantes, los lanzarán a principios de 2018.

A falta de comprobar su rendimiento en hardware real, las especificaciones no engañan, y todo apunta a que AMD también va a plantar cara a Intel en el mercado de pórtatiles. Una gran noticia para los usuarios, porque una mayor competencia siempre significa un bajada de precios, o un aumento de las prestaciones. ¡Bien por AMD! **J.A.P.**



**El SoC (Sistema en un Chip) está compuesto por 4.500 millones de transistores.** Lo veremos en portátiles ultrafinos, 2 en 1 y convertibles.

### RYZEN 5

| MODELO | NÚCLEOS | HILOS | VELOCIDAD BASE | BOOST | CACHÉ L2 | CACHÉ L3 | MEMORIA | GPU | GPU CORES | DIRECTX 12 | CONSUMO (TDP) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RYZEN 5 2500U | 4 | 8 | 2 GHz | 3,6 GHz | 2 MB | 4 MB | 2 canales DDR4 2.400 MHz | Radeon Vega a 1.100 MHz | 8 | Sí | 15 W |

### RYZEN 7

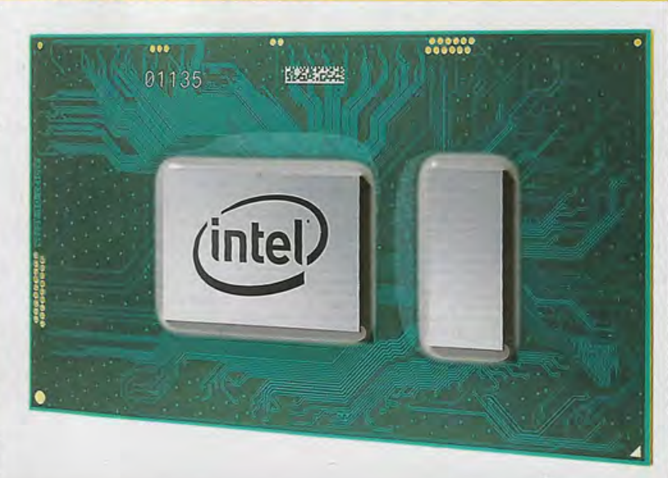
| MODELO | NÚCLEOS | HILOS | VELOCIDAD BASE | BOOST | CACHÉ L2 | CACHÉ L3 | MEMORIA | GPU | GPU CORES | DIRECTX 12 | CONSUMO (TDP) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| RYZEN 7 2700U | 4 | 8 | 2,2 GHz | 3,8 GHz | 2 MB | 4 MB | 2 canales DDR4 2.400 MHz | Radeon Vega a 1.300 MHz | 10 | Sí | 15 W |

## ¿Y DÓNDE ESTÁN LOS NUEVOS PORTÁTILES DE INTEL?

Intel presentó el mes de agosto sus procesadores portátiles de octava generación, que no son Coffee Lake, sino Kaby Lake-R, una variante de la generación anterior.

Por primera vez en la gama U de portátiles Intel Core quedan atrás los dual core para dar paso a los cuatro núcleos y ocho hilos. No hay mejoras destacadas en la arquitectura, salvo la tecnología de fabricación de 14 mm, e incluso se usa la misma GPU integrada de la generación anterior. El consumo ronda los 15W. El esfuerzo de Intel se ha centrado en doblar el número de núcleos e hilos sin aumentar el consumo, que no es poco. En la tabla puedes ver sus características técnicas:

| MODELO | NÚCLEOS | HILOS | VELOCIDAD BASE | INTEL TURBO BOOST 2.0 | SMART CACHÉ L3 | MEMORIA | CHIP GRÁFICO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I5-8250U | 4 | 8 | 1,6 GHz | 3,4 GHz | 6 MB | 2 canales DDR4 a 2.400 MHz | Intel UHD 620 a 1100 MHz |
| I5-8350U | 4 | 8 | 1,7 GHz | 3,6 GHz | 6 MB | 2 canales DDR4 a 2.400 MHz | Intel UHD 620 a 1100 MHz |
| I7-8550U | 4 | 8 | 1,8 GHz | 4 GHz | 8 MB | 2 canales DDR4 a 2.400 MHz | Intel UHD 620 a 1150 MHz |
| I7-8650U | 4 | 8 | 1,9 GHz | 4,2 GHz | 8 MB | 2 canales DDR4 a 2.400 MHz | Intel UHD 620 a 1150 MHz |



# LOS NUEVOS PORTÁTILES CON AMD RYZEN

**Ordenadores 2 en 1, convertibles y portátiles ultrafinos son el destino de los nuevos procesadores móviles de AMD. Ya hay algunos modelos a la venta, a precios muy interesantes.**




## HP ENVY X360

HP ha sido una de las primeras marcas en ofrecer un convertible con el procesador AMD Ryzen 5 2500U. Se trata del HP ENVY x360, equipado con una bisagra de 360 grados para poder usar la pantalla en cuatro posiciones diferentes. Dispone de pantalla táctil de 15.6 pulgadas 1080p compatible con Windows Ink, así que es ideal para tomar notar manuscritas, dibujar a mano alzada o navegar en formato tablet.

Puedes equiparlo con 8, 12 o 16 GB de RAM DDR4, y un disco SSD de 256 o 512 GB, o un disco duro de 1 TB.

Se conecta a un monitor a través de DisplayPort y cuenta con USB Tipo C. La batería aguanta hasta 9 horas y se recarga al 90% en 90 minutos.

**INFOMANÍA**

- **Procesador:** AMD Ryzen 5 2500U 4 cores hasta 3.6 GHz (Boost)
- **Memoria:** hasta 8 GB DDR4 a 2.400 MHz
- **GPU:** Radeon Vega a 1.100 MHz
- **Pantalla:** 15,6 pulgadas táctil 1920 x 1080 píxeles
- **Almacenamiento:** Disco duro 1 TB o SSD 512 GB
- **Conexiones:** Display Port, USB Tipo C, WiFi 802.11 ac (2x2) y Bluetooth 4.2
- **Batería:** 55.8Wh
- **Peso:** 2,15 Kg
- **Sistema Operativo:** Windows 10

**700 € aprox.**
en HP Store

*store.hp.com/us/es/pdp/hp-envy-x360-convertible-laptop-15z-touch-1za07av-1*

## LENOVO IDEAPAD 720S

La familia IdeaPad 720S de Lenovo se amplía con nuevos modelos equipados con el hardware de AMD. Ojo, porque actualmente los que se venden en España llevan chips de Intel.

La compañía china lanzará antes de Navidad varias versiones equipadas tanto con Ryzen 5 2500U como con Ryzen 7 2700U. Además se podrá elegir entre una pantalla de 13.3 pulgadas 1080p o resolución 4K Ultra HD, y disco duro o SSD de hasta 1 TB.

La principal característica de este portátil es su extrema finura y su poco peso, apenas 1 Kg. Y aún así su batería puede aguantar hasta 14 horas, según las tareas.

Las versiones con Intel tienen un precio superior a 1000€. Esperemos que los modelos con Ryzen bajen de esta cifra psicológica.



**INFOMANÍA**

- **Procesador:** AMD Ryzen 5 2500U 4 cores hasta 3.6 GHz (Boost) o Ryzen 7 2700U 4 cores hasta 3.8 GHz (Boost)
- **Memoria:** DDR4 a 2.133 MHz
- **GPU:** Radeon Vega a 1.100 MHz o 1.300 MHz
- **Pantalla:** 13,3 pulgadas táctil 1080p o 4K Ultra HD
- **Almacenamiento:** Disco duro de hasta 1 TB.
- **Conexiones:** Display Port, USB Tipo C
- **Batería:** 48Wh
- **Peso:** 1,14 Kg
- **Sistema Operativo:** Windows 10

**Precio sin confirmar**

*goo.gl/AA8FYw*

## ACER SWIFT 3

Como ocurre con Lenovo, Acer también vende diferentes versiones de Acer Swift 3 con procesadores de Intel o de AMD. Habrá variantes con Ryzen 5 2500U y Ryzen 7 2700U, con hasta 8 GB de memoria RAM DDR4 a 2.133 MHz.

Esta familia de convertibles monta pantallas táctiles IPS de 15 pulgadas con resolución 1080p. Las primeras informaciones indican que el almacenamiento será un disco SSD de 256 GB, pero lo más probable es que también dejen elegir uno mayor. Dispondrán de una batería de 48 Wh y un peso de 1.8 Kg.

Las versiones con Intel mantienen precios que rondan los 700 u 800€, así que estos nuevos modelos, a la venta antes de Navidad, tendrán un precio similar.

**INFOMANÍA**

- **Procesador:** AMD Ryzen 5 2500U 4 cores hasta 3.6 GHz (Boost) o Ryzen 7 2700U 4 cores hasta 3.8 GHz (Boost)
- **Memoria:** hasta 8G GB DDR4 a 2.133 MHz
- **GPU:** Radeon Vega a 1.100 MHz o 1.300 MHz
- **Pantalla:** IPS 15 pulgadas táctil 1920 x 1080 píxeles
- **Almacenamiento:** hasta 256 GB SSD
- **Batería:** 48Wh
- **Peso:** 1,8 Kg
- **Sistema Operativo:** Windows 10

**Precio sin confirmar**

*www.acer.com/ac/es/ES/content/series-features/swift3*

# ¡EL SONIDO REVIVE EN TU PC!

## SOUND BLASTERX AE-5

**Producto:** Tarjeta de sonido
**Precio:** 149.99 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

La integración de chips de audio de calidad en la mayoría de las placas base actuales ha dejado para muchos jugadores el uso de las tarjetas de sonido como un recuerdo del pasado. Sin embargo, la **Sound BlasterX AE-5 devuelve el mejor audio al PC** con un producto de enorme calidad y máxima versatilidad para el mejor audio de juegos, películas y música. Ofrece un diseño vanguardista con iluminación Aurora Reactive RGB con efectos incluidos en la propia tarjeta y tiras LED que se pueden conectar como extra. La calidad del sonido es excelente y las posibilidades de personalización ad hoc son casi infinitas. **¡Volverás a amar las tarjetas de sonido!**

**INTERÉS**

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

## CONFIGURACIÓN



**Las cinco características del Acoustic Engine** ofrecen un abánico de personalización total para conseguir el sonido ad hoc que más nos interese.



**Si usas habitualmente el micrófono** puedes trastear con el distorsionador de voz en tiempo real con distintas configuraciones para chat online.



**La preconfiguración** permite usar perfiles diseñados por el equipo BlasterX Pro-Gaming para títulos como «Counter-Strike», «DotA 2», «Overwatch» y más.



**La configuración de altavoces y auriculares** es completísima, pudiendo modificar hasta la ganancia. Se lleva de maravilla con modelos como los HX-7.

## ILUMINACIÓN



**La personalización de la iluminación Aurora RGB** nos permite elegir colores y seis efectos diferentes, pudiendo definir la dirección de pulsos u ondas.



**La tarjeta ofrece iluminación propia, pero se pueden conectar tiras LED** que puedes unir a tu chasis pegándolas o usando la fijación magnética de serie.



**El paquete básico incluye una tira LED,** pero se pueden conectar más tiras que Creative vende en un kit específico aparte, si te interesa potenciar la luz.

## DAC




**La Sound BlasterX AE-5 es un DAC SABRE 32 Ultra Class PCI-e** con reproducción de hasta 32 bit 384 KHz con un DNR de 122 dB.

## SCOUT 2.0

**La funcionalidad Scout** se usa en combinación con tu smartphone para localizar mediante un radar a los enemigos en los "shooters". No deja de ser un extra algo peculiar y anecdótico, pero muy atractivo para el fan.



### NUESTRA OPINIÓN

Un auténtico cañón de tarjeta de audio que devuelve el entusiasmo al purista, por su calidad y las opciones de configuración.




### VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

# "MUSHO BETIS"
## DRIFT BETIS EDITION

**Producto:** Silla gaming
**Precio:** 229 €
**Más información:** Drift
**Web:** *www.driftgaming.eu*

La afición a unos colores es algo que, en el deporte que sea, casi todos tenemos. Pero hay aficiones que son reconocidas como especialmente devotas. Como la de Betis. Si eres uno de estos aficionados y te gustan los juegos, **Drift ha creado la silla gaming oficial del Betis** que, a buen seguro, se habrá convertido ya en tu objeto de deseo. ¿Quizá el regalo perfecto para estas navidades? ¡"Musho" Betis!
**INTERÉS**




# ¿QUÉ TAMAÑO DE MANO TIENES?
## ZOWIE EC1-B Y EC2-B

**Producto:** Ratón gaming **Precio:** 90 €
**Más información:** BenQ **Web:** *www.benq.es*



Los nuevos ratones gaming Zowie EC1-B y EC2-B han sido presentados oficialmente por BenQ –propietario de la marca– y vienen equipados con **el sensor óptico Pixart PMW3360, moviéndose en un rango de DPI de 400, 800, 1600 y 3200**, que pueden cambiarse al vuelo. La diferencia entre ambos modelos es el tamaño. El EC1-B es para manos "L" y el EC2-B, tamaño "M".
**INTERÉS**

# ¡JUEGA A DOS MANOS!
## T.16000M FCS SPACE SIM DUO

**Producto:** Joystick dual
**Precio:** 114.99 €
**Más información:** Thrustmaster
**Web:** *www.thrustmaster.com*

La combinación de dos joysticks T.16000M FCS da como resultado **el T.16000M FCS Space Sim Duo, una configuración dual** que Thrustmaster ha preparado para hacer mucho más realista el control de simuladores espaciales –o robots de combate, por ejemplo–. La combinación de ambos ofrece hasta 32 botones de acción y 2 hat-switch multidireccionales.
**INTERÉS**




# TECNOGAMING



## NVIDIA TITAN XP STAR WARS C.E.

Los fans más pudientes de Star Wars que pensaran actualizar su gráfica están de enhorabuena con el anuncio de NVIDIA de los dos modelos -uno del Imperio y otro de la Alianza Rebelde- de la **Titan Xp Star Wars Collector's Edition.** Se reservan online por 1200€ cada una.
*www.geforce.com*



## RALLY WHEEL ADD-ON SPARCO R383

La **réplica a tamaño real del volante de rallies Sparco R383** ha sido presentada por Thrustmaster para los aficionados más puristas a esta simulación. Tiene 33 cm de diámetro, es compatible con PC y consola y está revestido de ante negro. Sale por 199.99 €.
*www.thrustmaster.com*




## FATAL1TY X299 PROFESSIONAL GAMING I9 XE

Si te has pasado a los procesadores Kaby Lake-X y Skylake-X de Intel, los nuevos modelos **X299 Taichi XE y X299 Professional Gaming i9 XE de ASRock** te interesan. Se diferencian de los modelos precedentes en sus mayores disipadores y un límite de voltaje incrementado.
*www.asrock.com*

## X COMFORT AIR

Si estás pensando en hacerte con una nueva silla gaming -y no eres fan del Betis- quizá te interese la X Comfort Air de Themaltake. Es **la primera silla gaming pro con refrigeración activa,** gracias a un sistema de ventiladores incorporado al asiento. Sale por 500 $.
*www.ttesports.com*



# PARA VER CON PRECISIÓN
## ZOWIE XL2536

**Producto:** Monitor gaming **Precio:** Por confirmar
**Más información:** BenQ
**Web:** *www.benq.es*

El nuevo monitor gaming de Zowie es una evolución del anterior modelo XL2430. Se basa en un panel TN de 24.4" y ofrece resolución Full HD (1920x1080). Su tasa de refresco es de **144 Hz, tiene un tiempo de respuesta de 1 ms y ofrece tecnología DyAc**, pensada para ofrecer una mayor claridad de imagen en movimiento , compensando el desenfoque y aumentando la precisión, por ejemplo, en shooters. Viene con entradas HDMI 2.0, DVI y DisplayPort 1.2y utiliza tecnología FlickerFree.
**INTERÉS**



# POTENCIA CON ESTILO
## TOUGHPOWER IRGB PLUS PLATINUM

**Producto:** PSU **Precio:** de 199.90 € a 289.90 €
**Más información:** Thermaltake **Web:** *ttpremium.eu*

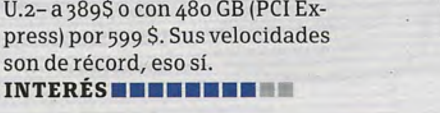
Los tres nuevos modelos de fuente de alimentación de Thermaltake para su familia Toughpower iRGB PLUS Platinum Series TT Premium Edition ofrecen **iluminación de 16.8 millones Riing 14 RGB fan con 12 LEDs controlables.** Tienen siete modos de iluminación diferentes predefinidos y ofrecen 850W, 1050W o 1200W, de menor a mayor potencia. Ofrecen hasta 10 años de garantía.
**INTERÉS**




# LOS PRIMEROS SSD OPTANE
## INTEL OPTANE SSD 900P

**Producto:** Disco SSD **Precio:** de 389 $ a 599 $
**Más información:** Intel **Web:** *www.intel.es*

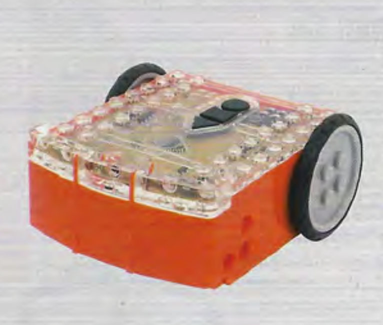
Intel continúa ampliando su tecnología Optane con nuevos productos. Ya es oficial el lanzamiento de **dos modelos SSD 900P -en formato PCI Express o U.2-** que no funcionan como SSD estándar, sino como SSD con función caché. Usan memoria 3D Xpoint, y vienen en capacidad de 280 GB -PCI Express o U.2- a 389$ o con 480 GB (PCI Express) por 599 $. Sus velocidades son de récord, eso sí.
**INTERÉS**






# ROBÓTICA EDUCATIVA
## EDISON 2.0

**Producto:** Robot programable **Precio:** 69 €
**Más información:** Ocio Global Import **Web:** *meetedison.es*



La robótica educativa se integra cada vez más en el entorno doméstico. Una de las mejores pruebas es el **Edison 2.0, dirigido a niños de 5 años, que utiliza un lenguaje de programación propio -EdWare- visual, basado en iconos**. Su construcción es robusta para resistir golpes y caídas, ofrece actividades preprogramadas y tiene 5kB de memoria. Además, es compatible con LEGO.
**INTERÉS**

# DISFRUTA SIN CABLES
## DUET BLUETOOTH WIRE FREE EARPHONES

**Producto:** Auriculares inalámbricos **Precio:** 69.99 €
**Más información:** Trust **Web:** *www.trust.com*



Dentro de la gama Trust Urban, la compañía presenta el modelo Duet Bluetooth para disfrutar del sonido con un tamaño mínimo, siendo unos auriculares muy ligeros y adaptables a cualquier oído. La tecnología **bluetooth 4.2 les otorga un alcance de 10 m** y disponen de mandos de reproducción, pausa y función de responder llamadas, pues incorporan micrófono y manos libres.
**INTERÉS**

# MÁXIMO RENDIMIENTO
## CORSAIR VENGEANCE LPX

**Producto:** Memoria RAM de alto rendiemiento **Precio:** Por confirmar
**Más información:** Corsair **Web:** *www.corsair.com*

La disponibilidad del nuevo **kit de memoria DDR4 de 32 GB Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4K4333C19** será en diciembre, para una configuración en doble canal de 4333 MHz. Funciona con latencias CL19-26-26-46, un voltaje de 1.5 V y es compatible con perfiles XMP 2.0 para hacer OC fácilmente. Su precio no se ha confirmado aún, pero se espera que se mueva por los 700 €.




**INTERÉS**

# ESCULPE CON UN DEDO
## PRO PEN 3D

**Producto:** Lápiz digital **Precio:** 109.90 €
**Más información:** Wacom **Web:** *www.wacom.com*



Los **profesionales del diseño gráfico y artistas** que usen habitualmente herramientas como Wacom Mobile Studio Pro, Cintiq Pro o aplicaciones como Zbrush o Maya, encontrarán en el Pro Pen 3D de Wacom un lá piz con el que agilizar procesos graciaas a su funcionalidad de esculpir en 3D con solo pulsar un botón, con 8192 niveles de sensibilidad a la presión.

**INTERÉS**

# EXPANDE TU RED DOMÉSTICA
## DEVOLO DLAN 1000 DUO+

**Producto:** Adaptador PLC **Precio:** 99.90 €
**Más información:** Devolo **Web:** *www.devolo.es*

Mantener la velocidad de conexión a la red en todas las habitaciones de un hogar siempre es complicado, para lo que resulta recomendable y útil disponer de un kit PLC como el dLAN 1000 duo+ de Devolo, para **llevar Internet por el cable eléctrico** con una velocidad de hasta 1000 Mbps. Consta de dos adaptadores con dos puertos Ethernet para PC, consola o impresora.



**INTERÉS**

# TECNOTREND



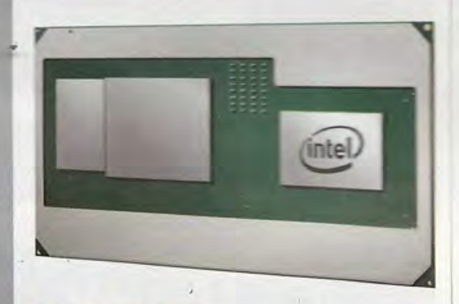
## STAR VR

El proyecto del visor StarVR de Realidad Virtual de Acer y Starbreeze recibe un nuevo empujón gracias al plan de capitalización de Star VR Corporation, con **una inyección de cinco millones de dólares** por parte de Acer, que aumenta su participación al 66.7%
*www.starvr.com*




## SAMSUNG GDDR6

Samsung ha desvelado los nuevos **módulos de memoria GDDR6 para tarjetas gráficas**. Estos móduelos DRAM son más rápidos y eficientes en consumo, y alcanzan velocidades de 16 Gbps, duplicando la velocidad de la memoria GDDR5. Se espera que estandaricen los 16 GB para gráficas.
*www.samsung.com*




## INTEL CORE H

Intel ha presentado oficialmente los nuevos procesadores **Intel Core H de alto rendimiento, que integran tecnología HBM2** con chip de tarjeta gráfica discreta Radeon de AMD. Se espera conseguir portátiles mucho más ligeros y finos, con mayor potencia global.
*www.intel.es*



## SAMSUNG SSD NVME 8 TERABYTES

Samsung está en racha de anuncios. Además de las memorias para gráficas que hemos visto arriba, la compañía ha confirmado el desarrollo de una **memoria SSD en formato NVMe de 8 TB**, con el modelo PM983 8TB NGSFF NVMe SSD. Se espera que se presente en el CES 2018 en enero.
*www.samsung.com*

# COMPONENTES

## La selección idónea para

### AL DÍA PARA JUGAR



**CAJA**
**ANTEC GAMERS GX200**
**Precio:** 37,95 €

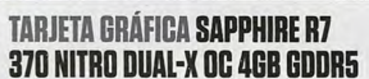


**PLACA BASE**
**GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5**
**Precio:** 134 €




**PROCESADOR**
**AMD FX-8370 4.0 GHZ**
**Precio:** 193 €

**RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB**
**Precio:** 82 €





**TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5**
**Precio:** 169 €



**TARJETA DE SONIDO**
**ASUS XONAR DG 5.1**
**Precio:** 27 €



**DISCO DURO**
**TOSHIBA DT01ACA100 1TB**
**Precio:** 44,95 €



**UNIDAD ÓPTICA**
**ASUS DRW-24F1MT DVD 24X**
**Precio:** 16,95 €



**MONITOR**
**MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED**
**Precio:** 158 €



**ALTAVOCES**
**CREATIVE INSPIRE A-250 2.1**
**Precio:** 26 €



**TECLADO**
**OZONE BLADE**
**Precio:** 49 €



**RATÓN**
**OZONE NEON**
**Precio:** 34,95 €

### PERIFÉRICOS EXTRA

**LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION**
**Precio:** 49,95 €

**MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL**
**Precio:** 29,95 €

**NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD**
**Precio:** 28,90 €

### CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

**MONITOR**



**DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS**
**Precio:** 255 €
**Más información:** Dell
**Web:** *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.

**PROCESADOR**




**INTEL CORE I5-6600K**
**Precio:** 234.95 €
**Más información:** Intel
**Web:** *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!

**TARJETA GRÁFICA**




**MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5**
**Precio:** 256 € **Más información:** MSI
**Web:** *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.

**RAM**




**G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15**
**Precio:** 76 €
**Más información:** G.Skill
**Web:** *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.

**UNIDAD ÓPTICA**



**SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM**
**Precio:** 52.95 €
**Más información:** Samsung
**Web:** *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.

**ALTAVOCES**



**CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II**
**Precio:** 106 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.

**PERIFÉRICOS EXTRA**



**STEAM CONTROLLER**
**Precio:** 54,99 €
**Más información:** Steam
**Web:** *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.

# PARA TU PC

## actualizar tu equipo

### RECOMENDADA POR MICROMANÍA

**PLACA BASE**

#### ASUS Z170 PRO GAMING
**Precio:** 159 €
**Más información:** Asus
**Web:** *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



**CAJA**

#### COOLER MASTER MASTERCASE 5
**Precio:** 111 €
**Más información:** Cooler Master
**Web:** *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



**TARJETA DE SONIDO**

#### CREATIVE SOUND BLASTER Z
**Precio:** 69 €
**Más información:** Creative
**Web:** *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



**DISCO DURO**

#### WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
**Precio:** 92.95 €
**Más información:** Western Digital
**Web:** *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



**TECLADO**

#### RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
**Precio:** 99.95 €
**Más información:** Razer
**Web:** *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



**RATÓN**

#### RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
**Precio:** 74,95 € **Más información:** Razer
**Web:** *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



**PERIFÉRICOS EXTRA**

#### THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
**Precio:** 150 €
**Más información:** Thrustmaster
**Web:** *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.

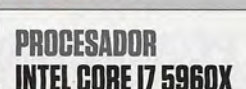


### TU PC A LA ÚLTIMA

**CAJA**
**ANTEC SIGNATURE S10**
**Precio:** 359 €



**PLACA BASE**
**MSI X99A GODLIKE GAMING**
**Precio:** 503 €



**PROCESADOR**
**INTEL CORE I7 5960X**
**Precio:** 1134 €



**RAM**
**KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB**
**Precio:** 233 €



**TARJETA GRÁFICA**
**NVIDIA TITAN X**
**Precio:** 1310 €



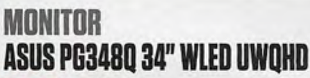
**TARJETA DE SONIDO**
**CREATIVE SOUND BLASTER ZXR**
**Precio:** 189 €



**DISCO DURO**
**WD NAS RED 6TB SATA3**
**Precio:** 259 €



**UNIDAD ÓPTICA**
**SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM**
**Precio:** 157 €



**MONITOR**
**ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD**
**Precio:** 1299 €



**ALTAVOCES**
**SOUND BLASTER X KATANA**
**Precio:** 299,99 €



**TECLADO**
**CORSAIR K95 RGB**
**Precio:** 199 €



**RATÓN**
**MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE**
**Precio:** 164 €



### PERIFÉRICOS EXTRA

**LOGITECH G920 DRIVING FORCE**
**Precio:** 379 €

**TURTLE BEACH ELITE PRO**
**Precio:** 199,99 €

**HTC VIVE STEAM VR**
**Precio:** 956 €

# EQUIPOS COMPLETOS DE

## Compara configuraciones y precios

## MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

### ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

**Precio:** 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

**INTERÉS:**

DE 1.000 € A 1.500 €

### ASUS ROG G20CB SP003T

**Precio:** 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

**INTERÉS:**

DE 1.500 € A 2.000 €

### MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

**Precio:** 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

**INTERÉS:**

MÁS DE 2.000 €

### MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

**Precio:** 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

**INTERÉS:**

## EQUIPOS COMPACTOS

### MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

**Precio:** 899 € **Disponible:** *www.game.es*

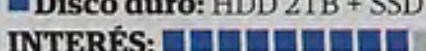
Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.




**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

**INTERÉS:**



### MSI AEGIS

**Precio:** 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

**INTERÉS:**

### COOL PC GAMER XIV MINI

**Precio:** 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

**INTERÉS:**

### COOLPC GAMER XVIII MINI

**Precio:** 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.




**FICHA TÉCNICA**

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

**INTERÉS:**

# TODAS LAS CATEGORÍAS
## para equiparte con un nuevo PC

## EQUIPOS SOBREMESA

### VERSUS PC PLATINUM LITE
**Precio:** 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

**INTERÉS:**

### ILIFE GA540.15
**Precio:** 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

**INTERÉS:**

### GENOME GREEN
**Precio:** 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

**INTERÉS:**

### COOLPC NVIDIA GAMERS V
**Precio:** 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.




#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

**INTERÉS:**

## EQUIPOS PORTÁTIL

**HASTA 1.000 €**

### ASUS G551JX-DM218H
**Precio:** 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

**INTERÉS:**

**DE 1.000 € A 1.500 €**

### MSI GS72 6QC STEALTH-079ES
**Precio:** 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.

#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

**INTERÉS:**

**DE 1.500 € A 2.000 €**

### DELL ALIENWARE 17 R3
**Precio:** 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

**INTERÉS:**

**MÁS DE 2.000 €**

### MSI GT73VR
**Precio:** 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



#### FICHA TÉCNICA
- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

**INTERÉS:**

# micromanía te regala PRO FARM SIMULATOR

¿Quieres probar un simulador diferente? Puede que tengas alma de granjero y no lo sepas. ¡Descúbrelo con este juegazo valorado en 10 euros!



Para la mayoría de urbanitas la vida en el campo es un remanso de paz en un entorno bucólico rodeado por la naturaleza salvaje... ¡Error! La vida en el campo es dura, laboriosa, compleja, sofisticada, moderna y rodeado de tecnología. Sí, porque hablamos de vivir –y trabajar– en el campo, no de ir de vacaciones a un parque de recreo. Y vas a descubrirlo, ¡y de qué manera!, con un espectacular simulador que te descubrirá cómo es la vida de un granjero. ¡Vas a alucinar con todo lo que se puede hacer en una granja moderna!

## El rey de la granja

En «Pro Farm Simulator» no se trata simplemente de sembrar unos campos o manejar un tractor. Estás ante un simulador agrícola profundo y muy realista. Debes comprar terrenos para montar tu granja, prepararlas y dedicar esfuerzos e inversión a la parte agrícola y ganadera. En la segunda opción, por ejemplo, podrás criar una gran variedad de animales: caballos, vacas, ovejas, aves de corral...

Sembrar, abonar, controlar los riegos, invertir en maquinaria, manejar tractores, cosechadoras, camionetas, planificar las cosechas, comerciar con los productos... ¡Es imposible aburrirse en una granja así!

En «Pro Farm Simulator» tienes a tu disposición 150 vehículos para trabajar en tu proyecto de granja y convertirla en un modelo de producción.

Cuando la tengas en marcha, podrás mejorar tus instalaciones construyendo estructuras para conseguir aún mejores resultados: invernaderos, paneles solares, torres para recoger el agua de lluvia y mucho más. Prepárate para vivir como nunca imaginaste la vida rural.

**“Controla todas las áreas de una granja moderna: siembra, cría, comercia y construye”**

**Puedes comerciar con tus productos en los mercados locales.** Para ello tendrás que conseguir una buena producción en cosechas y crías de ganado.






**Criar animales, sembrar y cosechar, controlar los riegos...** La vida de un granjero es más variada y compleja de lo que crees. Y ahora vas a descubrirlo.

## CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

**1** Para conseguir tu código de descarga de «Pro Farm Simulator» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en su noticia destacada.

**2** En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

**3** Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código [redacted]




**Las granjas actuales precisan una maquinaria sofisticada** para llevar a cabo las tareas más importantes. Conseguir todo lo necesario para sacar tu proyecto adelante no es tarea de un día. Hay que ir poco a poco y creciendo con el tiempo.

## ¿CÓMO LO DESCARGO?

**REQUISITOS MÍNIMOS:** **CPU:** Dual Core a 2.2 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB MB (Radeon HD 4850, GeForce GTX 260) **Disco Duro:** 6 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR

CREAR MI CUENTA FX

**1** Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.




**2** Ya tienes activa tu copia de «Pro Farm Simulator». Compruébalo en "Mi Perfil" y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Pro Farm Simulator» para acceder a tu área e instalarlo.




**3** Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



# JUEGA A TOPE CON WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS EN TU PC, CON GAME

**La batalla contra el Reich continúa dentro de tu PC, pero la lucha será larga, dura y va a exigir que des lo mejor de ti. Para ello no hay nada como armarte con lo mejor en teclado, ratón y monitor, y elegir el asiento que el mismísimo B.J. se merecería.**

## MSI Optix G27C2 Curvo 27 144Hz

### Disfruta de la mejor experiencia gráfica.

**349'95 €**



### CARACTERÍSTICAS

- LCD 27" Retroiluminación LED (1920 x 1080)
- 144Hz Frecuencia de actualización.
- Diseño del panel de la curva 1800R.
- Tiempo de respuesta de 1 ms.
- Color verdadero NTSC 85%, sRGB 110%.
- Ángulo de visión amplio: 178 Visible.
- Adaptive FreeSync.
- 1 x HDMI1.4, 1 x DP1.2, 1 x DVI

## Corsair K68 Cherry MX Red Mecánico

### Ultraduradero y mecánico para una experiencia de juego de alto rendimiento.

**119'95 €**



El CORSAIR K68 usa interruptores mecánicos 100% CHERRY MX Red con retroiluminación dinámica y resistencia al polvo y los derrames de líquidos.

La retroiluminación ROJA brillante emparejada con el software CORSAIR Utility Engine (CUE) permite programación de macros y efectos de iluminación dinámicos.

Usa los controles específicos para el sonido y el contenido multimedia para ajustar el sonido sobre la marcha.

## Razer Basilisk FPS Gaming Mouse

### El ratón más avanzado para disfrutar de tu shooter favorito.

**69'95 €**



### CARACTERÍSTICAS

- Dimensiones: 43x75x124 mm
- Cantidad de botones: 8 (programables)
- Sensor Óptico (16000 dpi)
- Frecuencia de sondeo (máx.): 1000 Hz
- Aceleración (máx.): 50 G
- Peso: 107 g
- Factor de forma: Izquierda
- Conectar y usar (Plug and Play): Si
- Interfaz del dispositivo: USB
- Iluminación de color: Multi
- Direcciones de desplazamiento: Vertical
- Tipo de desplazamiento: Rueda

# SILLAS GAMING

## Corsair T1

### Las sillas Gaming Corsair T1 combinan confort y diseño, todo ello inspirado en la competición.

**349'95 €**



Sus materiales de primera calidad alargan la vida útil de la silla, para disfrutar de tus sesiones de juego con comodidad.

Asiento de acero, bastidor trasero, reposabrazos para movimientos 4D, respaldo reclinable y ruedas de nylon ofrecen control y estabilidad sin igual. El ajuste de altura es por elevación de gas y construcción de acero. Los cojinetes ajustables para la zona del cuello y lumbares vienen cubiertos en cuero, para proporcionar el máximo apoyo en estas zonas del cuerpo.

Disponibles en varios colores, entra en batalla con las sillas gaming Corsair T1 y... ¡arrasa!

## DRIFT DR200

### Disfruta de tu puesto de mando con una silla que se adapta a ti.

**219'95 €**




**CARACTERÍSTICAS**

- Ancho: 71 cm
- Altura del asiento (máx.): 80 cm
- Tipo de asiento: Asiento acolchado
- Respaldo acolchado
- Reposabrazos: Sí
- Reposabrazos ajustable: Sí
- Reposacabezas: Sí
- Material del asiento: Espuma, Poliuretano
- Material del respaldo: Espuma, Poliuretano
- Color del asiento: Negro, Verde
- Color de Respaldo: Negro, Verde
- Anchura respaldo: 64 cm
- Altura (máx.): 129 cm
- Altura (min.): 121 cm
- Anchura del asiento: 55 cm
- Peso: 23 kg



## Mars Gaming MGCO

### Una silla gaming profesional a precio competitivo, para cuidarte.

**99'95 €**

**CARACTERÍSTICAS**

- Dimensiones: 550x615 mm
- Asiento y respaldo acolchados
- Reposabrazos: Sí
- Reposacabezas: Sí
- Asiento y respaldo en poliuretano
- Color de asiento: Negro, Rojo
- Color de Respaldo: Negro, Rojo
- Diámetro de la rueda: 5 cm
- Material de la base: Cloruro de polivinilo (PVC)
- Dimensiones respaldo: 47x60 cm
- Capacidad máxima de peso: 120 kg
- Grosor del asiento: 7 cm
- Altura de usuario recomendada: 180 cm
- Rueda de reenvío: Sí
- Altura (máx.): 104 cm
- Altura (min.): 96 cm
- Ajuste de la inclinación: Sí
- Dimensiones asiento: 49x49 cm
- Peso: 12,3 kg
- Número de ruedas: 5

## NACON CH300

### Para disfrutar tus sesiones de juego con la máxima comodidad.

**139'95 €**



**CARACTERÍSTICAS**

- Color de fotograma: Negro
- Tipo de producto: Silla para videojuegos de PC
- Altura del asiento ajustable: Sí
- Tipo de asiento: Asiento acolchado
- Color del asiento: Turquesa, Negro, Azul
- Plataforma de vuelo/volante de carreras incluido: No
- Almohada lumbar: Sí
- Profundidad del paquete: 316 mm
- Altura del paquete: 551 mm
- Ancho del paquete: 736 mm
- Peso del paquete: 14 kg
- Peso máximo del usuario: 160 kg

## Bultaco GT 301

### Un diseño ergonómico espectacular para un estilo de juego deportivo.

**239'95 €**



**CARACTERÍSTICAS**

- Incluye cojín lumbar y cervical.
- Altura y rotación del reposabrazos ajustable.
- Superficie: piel sintética microperforada.
- Mecanismo de mariposa.
- Altura recomendada: 160-180 cm
- Peso: 22 kg
- Respaldo ajustable entre 90° y 35°
- Pistón de gas clase 4.
- Ruedas anti-rayaduras de alta calidad.

JUEGO DEL MES micromanía

# WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

## Willkommen in Neu Amerika, Blazkowicz!

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** MachineGames/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVD:** 5 **PVP rec:** 59.99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *wolfenstein.bethesda.net*



Información básica sobre el juego

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Fases:** 10 (más prólogo y epílogo), más misiones secundarias Enigma
- **Localizaciones:** Siete
- **Tipos de arma:** 10
- **Mejoras de arma:** 3 tipos
- **Mejoras de B.J.:** 3 prótesis
- **Ventajas de B.J.:** 3 tipos (destrucción, sigilo, táctica)
- **Multijugador:** No

#### ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** AMD FX 8350, Ryzen 5 1400, Core i5 3570/i7 3770
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 55 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770, Radeon R9 290
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 6ª generación
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL


**B.J. se infiltra en el sancta sanctorum nazi** y se encuentra con el mismísimo Adolf, en un escenario muy... espacial.


**¡Qué divertido es cabalgar un Panzerhund!** Hay que reconocer que la tecnología nazi sabe crear armas tremendas.


**¿Por qué Anya nos mira con esa cara tan extraña?** Es un momento muy surrealista. Casi como para perder la cabeza.


**Roswell, Neu York, Nueva Orleans...** Todo Estados Unidos ha caído bajo el poder militar nazi y hasta el Ku Klux Klan manda en Texas. Menos mal que B.J. Blazkowicz ha vuelto para aniquilarlos.



**La acción se desata en la nueva aventura de B.J.** que se vuelve más brutal y salvaje. Solo ha pasado un año desde la muerte de Calavera, pero todo ha evolucionado de forma increíble.

Todo podía ocurrir tras el combate final contra Calavera. Y ocurrió, de hecho. B.J. dio la última orden mientras agonizaba: bombardear su posición y arrasar con todo sin importar nada más, tras acabar con el carnicero nazi.

Pero, contra todo pronóstico, B.J. sobrevivió. Y además fue rescatado por sus amigos, Seth, Anya y los demás, que lo llevaron a bordo del Martillo de Eva, el submarino nazi que ha servido para que B.J. se reponga de sus heridas –aunque no totalmente– y se ha convertido en el cuartel general móvil de la resistencia tras su captura. Porque la guerra, pese a todo, no ha concluido para ninguno de ellos. Es 1961. El Reich ha conquistado el mundo, pero no ha vencido a B.J.

Sí, B.J. Blazkowicz ha vuelto y lo ha hecho a lo grande, con una aventura explosiva, aún mejor y más variada que la anterior y con una trama espectacular, unas misiones que te van a dejar de piedra y unos giros de guión que transforman la acción en una montaña rusa de emociones intensas, enorme, impresionante, en la que no paramos de llevarnos sorpresas y que es una lección de cómo desarrollar una buena historia –con todo lo de disparatado que tiene, como podrás comprobar al jugarlo– mezclada con una acción y una jugabilidad magistrales.

> "Los nazis han invadido Estados Unidos y dominan el país de costa a costa"

Sí, es fácil dejarse llevar por el entusiasmo con el nuevo "shooter" de MachineGames que, de nuevo, llevan la clásica saga a nuevas cotas. Y es que con la victoria nazi como premisa la historia alternativa no tiene límites. Ninguno.

## B.J. bajo mínimos

El arranque de «The New Colossus» es un buen indicador de cómo MachineGames ha retorcido la trama y la acción de esta continuación de las aventuras de B.J. Y es que la jugamos sentados en una silla de ruedas. Sí, con sus heridas aún por sanar, B.J. explora, corre y dispara a todo lo que se mueva. Y ya en esta primera fase de las diez que

### Y LA GUERRA CONTINÚA...

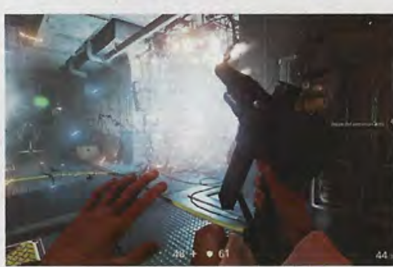


La trama de «The New Colossus» continúa justo donde acabó «The New Order», pero sin necesidad de haber jugado el primer título -aunque es recomendable-, en un vertiginoso prólogo MachineGames nos pone al tanto de la historia, haciéndonos rememorar un par de decisiones clave -como la cronología de Fergus o Wyatt- para meternos en harina. Y la acción arranca... ¡a lo bestia!




**Los grandes enemigos cibernéticos** que los nazis han desarrollado son más poderosos que antes. Pero no hay nada que B.J. no sea capaz de reventar si cuenta con las armas adecuadas.





**La narrativa de «The New Colossus» es sensacional.** Historia, personajes, diálogos, situaciones... Todo en el juego está planificado al mínimo detalle.

## DESCABEZANDO A LA HIDRA

**Más allá de las misiones principales de la campaña y Frau Engel como enemigo final a eliminar, «The New Order» amplía la acción con las misiones secundarias Enigma.**

Los códigos Enigma recuperados nos indican la localización de los Comandantes del Reich, regresando a escenarios ya visitados para acabar con ellos.



La acción se amplía así más allá de la eliminación de Frau Engel, pudiendo cumplir estas misiones durante la campaña o al final de la misma, tras acabar el juego.



**¡La crueldad de Frau Engel no tiene límites!** Vamos a ser espectadores de una escena atroz. Mucho ojo si no estás preparado para ello, porque es impactante y pone los pelos de punta.



tiene el juego –más el prólogo y el epílogo– el estudio despliega su magia en diseño de escenarios, armas, personajes y guión.

Empezar con un protagonista a medio gas es una apuesta arriesgada, pero rápidamente vemos cómo historia y acción van in crescendo. La sinfonía empieza suavemente, pero rápidamente coge ritmo, se acelera, la música se vuelve intensa y el jugador, embriagado por el acompasado solo de eliminaciones de B.J. tiene que levantarse y aplaudir.

## ¡Libera EE.UU.!

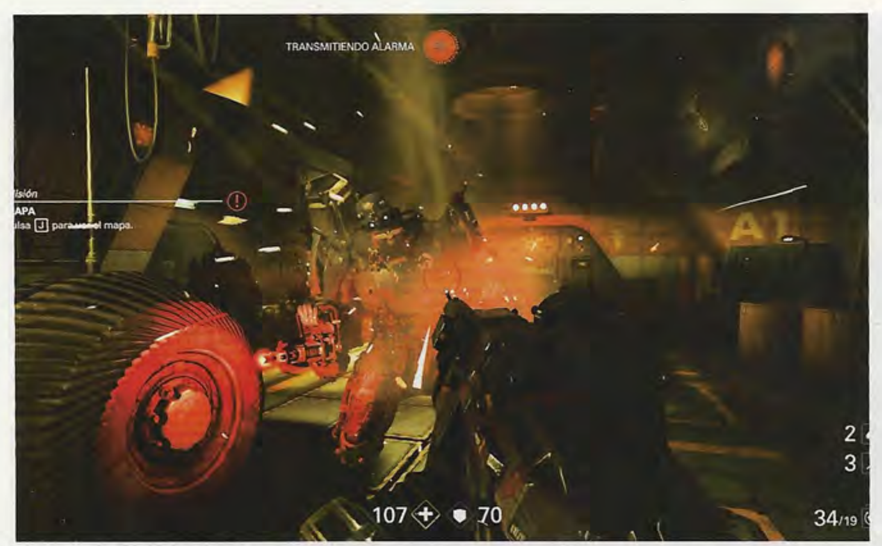
No queremos contar muchos detalles de la historia de «The New Colossus» porque es... bueno, ¡impresionante! Pero hagamos un rápido repaso a algunos momentos especialmente significativos: viajamos a una Nueva York arrasada por las bombas nucleares, cabalgamos sobre Panzerhunds, exploramos la superficie de Venus, somos capturados por la mismísima Frau Engel y... hasta aquí podemos contar. Hemos dicho muchas cosas pero, en serio, lo que vas a encontrarte en el juego es como para perder la cabeza. Y durante todo este periplo de explosiones, destrucción y guerra contra los nazis, el objetivo será uno: expulsarlos de Estados Unidos, donde se han asentado tras arrasar el país.

> "La nueva aventura de B.J. es aun más brutal, con momentos surrealistas y muy divertidos"

Nosotros tenemos el submarino como base, pero Frau Engel y los nazis tienen el Ausmerzer, una fortaleza volante casi inexpugnable y poderosísima. ¿Podrás ser capaz de controlarla?

## Acción magistral

El diseño de las misiones en «Wolfenstein II» es espectacular. Se combinan unos escenarios creados magistralmente y en los que el componente táctico es enorme. Un arsenal y un diseño de enemigos –con robots na-




**Cuando te detecten los comandantes darán la alarma.** Si no quieres que los enemigos no paren de venir, localiza al comandante y acaba con él, o serás víctima de poderosísimos soldados.




**El final de Frau Engel está muy cerca,** pero las últimas misiones del juego pondrán a prueba toda tu habilidad, reflejos y dominio del arsenal de B.J. ¡Son combates de una intensidad brutal!

## LAS CLAVES DE LA GUERRA

**B.J. se vuelve una máquina de guerra aún más letal. No solo por su instinto de soldado y su odio a los nazis, sino por ciertos "cambios" que experimenta en la historia.**



El Martillo de Eva, además, encierra numerosos secretos para disfrutar en los momentos de asueto, como -era de esperar- una recreativa del genial «Wolfstone 3D».



Cuando B.J. ve cómo su cuerpo se "transforma" en cierto momento, usaremos unas prótesis que ofrecen un nuevo sentido táctico a la acción en algunas misiones.




Según el estilo de juego que desarrollemos, iremos potenciando ciertas habilidades automáticamente, en tres áreas: sigilo, destrucción y táctica.




Podemos mejorar y potenciar las armas con tres expansiones, recuperadas al explorar los escenarios, que permiten a B.J. ser más letal.

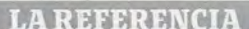



MachineGames, fiel al estilo de la saga, ha ocultado muchos secretos y coleccionables en el juego, desde discos a juguetes, que forman parte de algunas misiones.

zis espectaculares– como pocas veces has visto, y una trama llena de diálogos, personajes y situaciones de película.

Mencionamos la parte táctica, que gana enteros en la acción a medio juego cuando tras ser capturados por Frau Engel en una secuencia donde los demonios del pasado de B.J. vuelven –y de qué manera– nos ocurre "algo" trascendental –y que te deja patidifuso– que nos permite usar unas prótesis especiales que aportan una nueva perspectiva a la jugabilidad. Y que debes descubrir tú.

¿Es «Wolfenstein II» un juego perfecto de acción? Ni mucho menos. La IA hace cosas raras –lo que tampoco es de extrañar– y hay muchos altibajos en la dificultad global. Pero es divertido a rabiar, tiene unos personajes, acción, arsenal y escenarios magistralmente diseñados y un doblaje impresionante. Es muy loco, muy salvaje y algo surrealista. Y necesitas jugarlo. Debes jugarlo. **A.P.R.**



## LA REFERENCIA



### WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

Mecánicas de juego similares, una trama que continúa ahora y los grandes enemigos y personajes vuelven.

## ALTERNATIVAS

### CALL OF DUTY WWII

**Nota:** 70 **MM 271**

### THE EVIL WITHIN 2

**Nota:** 90 **MM 270**

## NUESTRA OPINIÓN

**Acaba con la invasión nazi de los Estados Unidos.** Vuelve a meterte en la piel de B.J. Blazkowicz y acaba con el dominio del Reich en América tras su victoria en la guerra, en un juego de acción explosiva.

### LO QUE NOS GUSTA

- La narrativa y la nueva trama, continuando el juego original y dando una nueva dimensión a los personajes, tanto aliados como enemigos.
- El nuevo combate táctico de algunas misiones con la ayuda de las prótesis especiales de B.J.
- El diseño del Martillo de Eva y los secretos que esconde con misiones secundarios.
- El diseño de los enormes escenarios. Es magistral.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- Poco. Una IA algo desequilibrada, en general, y una dificultad con altibajos en algunas misiones.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

**Dentro de un concepto global de acción de estilo clásico, explosiva, intensa y donde la táctica tiene mucho peso en varias misiones, MachineGames se ha sacado de la manga un juego magistral en su diseño de escenarios, fases, armas y enemigos, con una trama sensacional y la libertad de desparramar de lo lindo. ¡Es impresionante!**

LA NOTA **90**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 64 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87

JUEGO RECOMENDADO micromanía

# ASSASSIN'S CREED ORIGINS

## ¡La Historia de los Asesinos empieza aquí!

### INFOMANÍA

| FICHA TÉCNICA | LO QUE VAS A ENCONTRAR | ANALIZADO EN | LO QUE HAY QUE TENER | MICROMANÍA RECOMIENDA |
|---|---|---|---|---|
| 18 <br>**Género:** Acción/Aventura<br>**Idioma:** Español (textos y voces)<br>**Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal<br>**Distribuidor:** Ubisoft<br>**Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59,99 €<br>**Lanzamiento:** Ya disponible<br>**WEB:** *assassinscreed.ubisoft.com* Información abundante sobre el juego | **Regiones de Egipto:** Seis (Fayún, Siwa, Alejandría, Guiza y Mefis, Delta del Nilo, Cirenaica)<br>**Tipos de armas:** Cortas, largas, a distancia<br>**Tipos de habilidades:** Tres (cazador, vidente, guerrero)<br>**Multijugador:** No | **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K<br>**RAM:** 8 GB, 16 GB<br>**Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690<br>**Conexión:** ADSL | **CPU:** Core i5 2400S a 2.5 GHz, AMD FX 6350 a 3.9 GHz<br>**RAM:** 6 GB<br>**Espacio en disco:** 42 GB<br>**Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon R9 270<br>**Conexión:** ADSL (activación Steam/Uplay) | **CPU:** Core i7 6ª generación<br>**RAM:** 8 GB<br>**Espacio en disco:** 50 GB<br>**Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx<br>**Conexión:** ADSL |



**Así que la biblioteca de Alejandría era así.** Al menos, según la interpretación de Ubisoft. Impresionante es, desde luego.



**La cantidad de información revelada en el mapa** nos ayuda a explorar el inmenso mundo de juego, el más grande de la saga.



**¡La dirección artística de «Origins» es apabullante!** Es de esos juegos tan bonitos visualmente que te quedas embobado.




**El esplendor del antiguo Egipto nos espera en «Origins».** La nueva entrega de la saga «Assassin's Creed» nos traslada a un ambiente exótico para buscar el origen de los Asesinos.




**Las eliminaciones desde el aire** son tan espectaculares como en juegos anteriores. Caza a tu objetivo por sorpresa desde lo alto y sus escoltas apenas tendrán tiempo de reaccionar.

Tener una charla con Julio César o Cleoptara no es algo que se pueda disfrutar todos los días. Pero, gracias a la nueva entrega de «Assassin's Creed» –que nos lleva al antiguo Egipto para descubrir uno de los períodos más interesantes de la antigua civilización meditarránea y, de paso, el nacimiento de los Asesinos–, conoceremos a algunos de estos personajes tan populares.

A través de los ojos de Bayek, antiguo medjay que se ve envuelto –como era de esperar– en una conspiración en la que es manejado como una marioneta, exploraremos el delta del Nilo, Alejandría y su famosa biblioteca, las pirámides de Giza, templos y tumbas, y charlaremos con Ptolomeo y muchos otros personajes como los antes mencionados, además de combatir bestias, descubrir misterios, superar una tragedia personal y desarrollar unas habilidades únicas que nos llevará a convertirnos en una leyenda.

> "El antiguo Egipto nos da la bienvenida en una aventura que narra el origen de los asesinos"

## Dentro de la Historia

La dificultad de Ubisoft para recrear un período del que hay pocas referencias documentales visuales –más allá de los templos y pirámides– ha sido elevada, pero el resultado, tanto en la ambientación como en el apartado puramente gráfico, es un auténtico shock. «Origins» se puede calificar, sin duda, como una de las entregas más preciosistas y bonitas de toda la saga, si no la que más. No se trata tanto de realismo como de sumergirnos realmente en una civilización antigua de forma verosímil. Además, «Origins» combina distintos tipos de ambientes de forma muy eficaz –urbanos en míticas ciudades como Alejandría, el desierto, zonas pantanosas, el Nilo, aldeas, áreas rocosas y agrestes...– en un mundo que es el más gigantesco de toda la saga.

No es algo puramente estético, pues el aspecto táctico de la acción –el sigilo en la exploración, los combates, el uso de los ataques

## EL ASESINO Y SUS HERRAMIENTAS



¿Es Bayek el primer asesino de la hermandad? Es algo que descubrirás al avanzar en «Origins», así que no te vamos a dar detalles, pero lo que sí encontramos en la nueva entrega de la saga es una influencia de otros títulos que se ha adaptado de forma original, como el uso de Senu, que da sentido a la "vista de águila" de los asesinos y que es, en la práctica; un "dron" de la antigüedad para detectar objetivos desde el aire.




**La vistan de águila -literal- de Senu,** además de ofrecer panorámicas impresionantes, nos ayuda a localizar objetivos, lugares, enemigos y puntos de interés en el enorme mapa del mundo de juego.

## EL PODER DEL MEDJAY

**Las novedades en el diseño de habilidades del protagonista y del combate son numerosas y uno de los puntos claves de «Origins».**



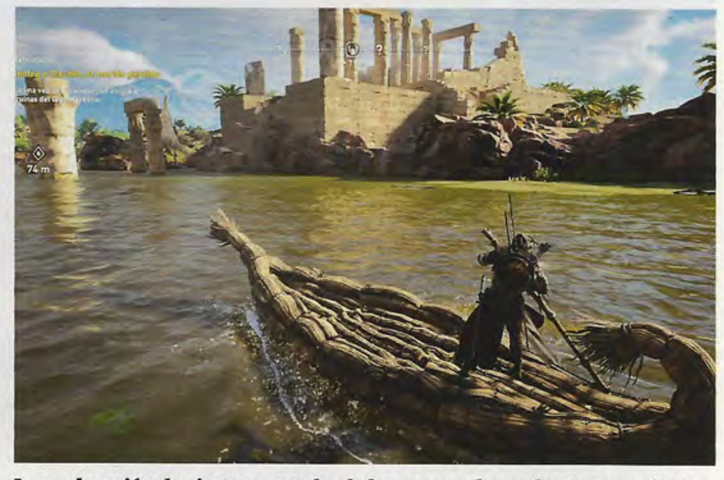
El arsenal incluye armas cortas -espadas y mazas-, largas -lanzas y picas- y a distancia -arcos y dardos-, junto a escudos. A partir de cierto nivel equipamos dos de cada.



Bayek tiene tres tipos de habilidades de combate: guerrero, cazador y vidente. Además, algunas son activas y otras pasivas, y nos ayudan a definir un estilo propio.



**El combate es uno de los apartados más remozados en «Origins».** Se nota cierta influencia de «For Honor» en él, y también podemos luchar montados.



**La exploración de ciertas zonas ha de hacerse embarcado.** Tanto en el Nilo como en los lagos es recomendable navegar para evitar hipopótamos y cocodrilos.

desde altura, la ocultación en el follaje, etc.– aportan también distintas estilos a la misma. Combinar esto con el lavado de cara del combate –las habilidades de Bayek, el uso de monturas, la combinación de armas, unas luchas más dinámicas– y las herramientas del medjay –como el águila Senu– ofrecen una perspectiva quizá no tan rompedora del diseño como se podía esperar, pero sí aporta lo suficiente como para considerar «Origins» una entrega más ambiciosa y varieada de lo que hemos visto en títulos anteriores de «Assassin's Creed».

Tengamos en cuenta también que no todo es tan brillante. La IA sigue siendo "extraña" en general, con alborotos que se calman rápidamente o enemigos que, por contra, te persiguen hasta el infinito, además de problemas técnicos, sobre todo visuales. Pero, así y todo, «Origins» es espectacular en lo visual y muy, muy divertido. Una entrega sensacional. **A.P.R.**

## LA REFERENCIA



### A.C. SYNDICATE

La anterior entrega de la saga ya era divertidísima y el Londres victoriano era enorme, pero se queda muy pequeño frente a «Origins».

## ALTERNATIVAS

### THE EVIL WITHIN 2

**Nota:** 90 **MM 270**

### SOMBRAS DE GUERRA

**Nota:** 89 **MM 270**

## NUESTRA OPINIÓN

**Vive una aventura en el antiguo Egipto y descubre a los Asesinos. Métete en la piel del primer asesino de la historia y explora las maravillas y mitos de Egipto y conoce a personajes históricos.**

### LO QUE NOS GUSTA

- La dirección artística, teniendo en cuenta además la dificultad por la ausencia de documentación histórica
- El enorme, gigantesco mundo de juego, con ambientes diversos y multitud de misiones.
- El nuevo estilo de combate, también con montura, y la evolución de habilidades del protagonista.
- El doblaje. Sensacional en dirección e interpretación.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- La IA, como es habitual en la saga, sigue haciendo cosas raras, también en el "pathfinding" automático.
- Bastantes fallos técnicos de inicio. Nada relevante, pero sobre todo conflictos de clipping y similares.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

**La más ambiciosa aventura de la saga deja luces -muchas- y sombras, dentro de una entrega que intenta ser un punto de inflexión en diseño de acción y combate, aunque no llega tan lejos como era de esperar. Espectacular visualmente, muy divertido, variado en misiones y escenarios y lleno de posibilidades en un mundo gigantesco.**

LA NOTA **84**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 66 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84




**El subconsciente de Chloe y sus ensoñaciones** forman parte primordial de la narrativa de este segundo episodio de «Before the Storm». Las imágenes del padre ausente son las señales de lo que está por venir.



**La emotividad de «Un Mundo Feliz»** tiene un punto álgido en la representación de "La tempestad".




**Las amistades peligrosas de Chloe, como Frank,** afectan de forma dramática a la historia.



**La relación entre Rachel y Chloe** se afianza en «Un mundo feliz», pero también se somete a tensiones.



**Las cosas empiezan mal para Chloe** en este episodio. El instituto pronto será un recuerdo.

# LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM EPISODIO 2: UN MUNDO FELIZ

## Se acerca la tormenta a Arcadia Bay



**ALTERNATIVAS**

RIME
**Nota:** 92 **MM 267**

LAST DAY OF JUNE
**Nota:** 86 **MM 269**

**FICHA TÉCNICA**

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Deck Nine/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 16,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.lifeisstrange.com/es*

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i3 2100 a 3,1 GHz, Phenom X4 945 a 3 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Disco Duro:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon R7 250, GeForce GTX 650

La historia toma el relevo de la exploración, los diálogos y el desarrollo de una relación de amistad intensa con Rachel dejan a Chloe en situaciones en las que cada decisión se revela casi definitiva, con implicaciones futuras desconocidas pero, se intuyen, dramáticas, y la interacción con los personajes secundarios del drama que se avecina en «Before the Storm» se vuelve cada vez más significativa, tanto para lo bueno como para lo malo. Sí, la trama del juego de Deck Nine evoluciona de forma brillante, su narrativa gana enteros –supera al episodio anterior con momentos verdaderamente estelares– y los personajes se muestran tan humanos y es tan sencillo empatizar con ellos –tanto Chloe como los demás–, que hasta el más duro aventurero encontrará como, casi sin querer, a veces se le dibuja una sonrisa en la cara y en otras ocasiones nota cierta congoja ante los acontecimientos, reflexiones y deseos de Chloe, enfrentada a dilemas sobre los que, con toda lógica, no sabe muy bien qué decisión sería más adecuada. Adolescencia en estado puro, con un toque más dramático –aunque sea redundante– de lo imaginable.

### Realidad mágica

Si hay algo que hace de maravilla este segundo episodio de «Before the Storm» es moverse con un equilibrio magistral entre un realismo mágico –las ensoñaciones de Chloe son clave, tanto como algunas secuencias, como las de la representación de la obra de teatro– y el drama real que se avecina y que se muestra tanto en personajes secundarios como en situaciones específicas de la trama.

Quizá se echa de menos un aspecto más aventurero en este episodio –la trama toma más protagonismo que la exploración o los puzles, aunque estos están también presentes–, aunque los diálogos y decisiones que plantea crean una narrativa sensacional.

Sin duda, «Un mundo feliz» supera a «Despierta» y presenta los ingredientes del desenlace que se avecina y en los que el conflicto real estallará de forma definitiva. Si aún no has probado «Before the Storm», ve pensando en hacerlo. Es una aventura increíble. **A.C.G.**

**NUESTRA OPINIÓN**

La historia de Chloe y su relación con Rachel empieza a plantear inquietantes implicaciones, con una narrativa brillante, una emotividad a flor de piel, y escasos, pero interesantes, puzles.









# CALL OF DUTY WWII

## La guerra de verdad vuelve a la saga

### INFOMANÍA

#### FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Sledgehammer/Raven/Activision



- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible



- **WEB:** *www.callofduty.com*

Información básica sobre el juego.

#### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones de campaña:** Once (más epílogo)
- **Tipos de armas:** Pistolas, automáticas, granadas, bazookas
- **Personajes jugables:** Daniels (más tres temporales)
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 9 (4 para eSports) más Zombies cooperativo

#### ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690
- **Conexión:** ADSL

#### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 3225 a 3.3 GHz, Ryzen 5 1400
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 90 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660, Radeon HD 7850
- **Conexión:** ADSL

#### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 6ª generación
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 110 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra óptica



**Uno de los aspectos más destacados es el visual,** con modelos 3D sensacionales y escenarios muy realistas.




**Una pequeña batalla de tanques** centra parte de una misión en un pueblo francés. Es bastante simplona, pero divertida.




**La parte de la campaña en las Ardenas** gana enteros respecto a las primeras misiones. También los objetivos son más variados.




**De Normandía a Berlín, pasando por París.** La Segunda Guerra Mundial vuelve a «Call of Duty» con un juego que parte del momento más crítico del conflicto, recordando a clásicos del género.




**Cuando estalla la acción todo se vuelve caótico.** O eso parece. En realidad, si no vas a lo loco, te das cuenta de que los scripts son bastante rígidos y los enemigos siempre actúan a piñón fijo.

El regreso a las playas de Normandía, los bosques de las Ardenas y las calles de París eran algo que habíamos esperado mucho, mucho tiempo y ardiendo en deseos de volver al frente en la Segunda Guerra Mundial de «Call of Duty WWII». Y aunque no podemos negar que ha sido una experiencia satisfactoria, también lo es que solo a medias. Y es que «WWII» quizá había levantado unas expectativas demasiado altas en los jugadores veteranos, para encontrarnos con un juego que, en realidad, se limita a cumplir. Lo que no es malo, pero tampoco entusiasma, la verdad.

La historia de "Red" Daniels, un novato de la 1ª de infantería que desembarca en Normandía el día D junto a un batallón en el que hay de todo, marca el hilo conductor de la campaña de «WWII». Pero antes de conocer a los personajes, Sledgehammer hace una maniobra magistral solo con este arranque. Trae a la memoria de los veteranos misiones míticas del clásico Medal of Honor Allied Assault» y lo hace, además, con un espectáculo visual apabullante. Es algo emocionante, hay que reconocerlo.

> “«Call of Duty» vuelve a la Segunda Guerra Mundial, desde Normandía a la victoria final”

## ¿Y la épica?

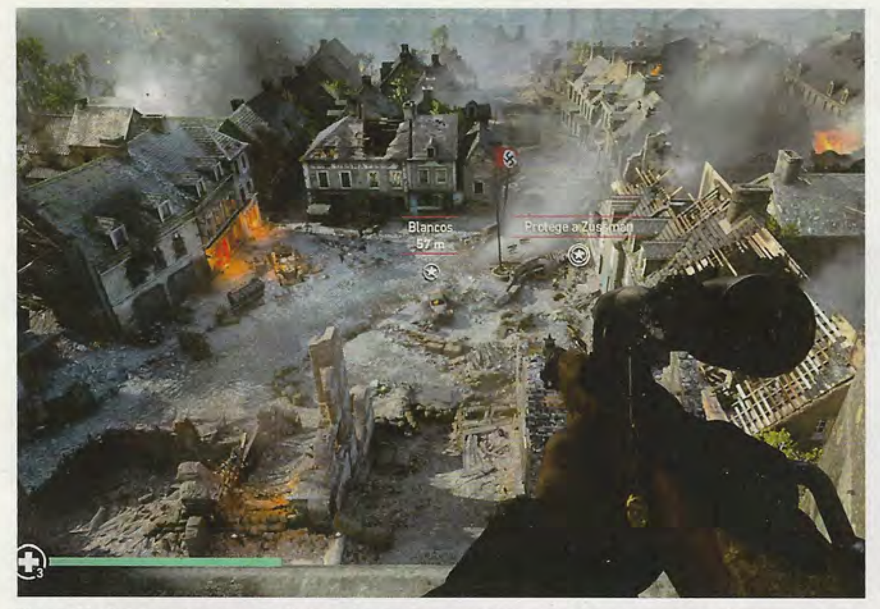
Quizá este inicio tan trepidante es un arma de doble filo en la acción en primera persona de la campaña de «WWII», porque su primera mitad, exceptuando este arranque, es de lo más flojo con misiones planas, sosas y repletas de tópicos. Debería ayudar una trama con unos personajes que se suponen profundos –y para los que han fichado actores profesionales de Hollywood, lo que debería haber significado algo– y sus historias personales, pero la realidad es que es un compendio de tópicos y lugares comunes. Es cierto que la segunda mitad de la campaña gana enteros, con misiones más intensas y variadas, pero el conjunto es bastante irregular.

¿Es un mal juego? No, en realidad. Insistimos: quizá teníamos

### EN EL PELLEJO DEL NOVATO



El papel del novato "Red" Daniels es el que nos reserva la campaña de «WWII». Aunque su historia, en realidad, no es la base de la trama, sino las del grupo. Los personajes que nos rodean, especialmente Zussman, son los que sostienen el guion, pero éste, por desgracia, no es especialmente bueno. Los personajes son muy planos y los diálogos y situaciones exploran tópicos y lugares comunes vistos una y mil veces en juegos y películas.




**No podía faltar una parte de francotirador** que nos obligue a afinar la puntería al máximo para ayudar a nuestros compañeros de fatigas. Por suerte identificar a los blancos es sencillísimo.

## MÁS ALLÁ DE NORMANDÍA

**Los modos añadidos a la campaña, sobre todo con el multijugador usando el sistema de Divisiones, suman las otras dos patas del conjunto de «WWII».**

El multijugador intenta apostar por un entorno innovador, en el que asumimos misiones diarias y semanales, ya sea de forma individual o por equipos.





El modo Zombies vuelve a apostar por el diseño de acción por oleadas, desbloqueando áreas a medida que ganamos experiencia y con la opción de jugar en cooperativo.



**Pierson es un auténtico idiota,** pero es un tipo duro y oculta sentimientos y traumas que al final nos acabará desvelando, cuando el guion dé un vuelco.




**El control de personajes secundarios o incluso aviones** intenta aportar algo de variedad a la campaña. Pero son situaciones que se ven bastante forzadas.

demasiadas expectativas, pero aparte de unos gráficos estupendos, vemos lo de siempre en «Call of Duty»: IA mediocre, scripts rígidos al máximo, secundarios que no matan ni un soldado y que no mueren por mucho que reciban... La misión DOE es un ejemplo paradigmático de por dónde se le ven las costuras al diseño de acción.

## Buen multijugador

Sí es cierto que los nueve modos multijugador de «WWII» hacen subir enteros al conjunto, con un muy interesante diseño social, de reparto de misiones y de estructura en Divisiones. Aquí sí se nota un intento por innovar aunque sus nueve mapas resultan escasos. Eso sí, tienen unos diseños de nivel muy buenos, en general. Y los Zombies cooperativos son divertidos, pero no mucho más.

«WWII» es, en realidad, un juego para fans entregados. No es un mal juego, pero debía haber sido mucho más. **A.C.G.**

## LA REFERENCIA



**BATTLEFIELD 1**

El otro gran jugador en la acción bélica también apuesta, de nuevo, por los conflictos históricos reales, aunque con resultados dispares.

## ALTERNATIVAS

**WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS**

**Nota:** 90 — **MM 271**

**THE EVIL WITHIN 2**

**Nota:** 90 — **MM 270**

## NUESTRA OPINIÓN

**Desembarca en Europa y lucha para liberar Europa.** La Segunda Guerra Mundial vuelve a «Call of Duty» en un juego que nos lleva por algunos de los escenarios más conocidos de la contienda.

### LO QUE NOS GUSTA

- El arranque de la campaña en Normandía. Recuerda a clásicos como «Medal of Honor Allied Assault».
- Visualmente es todo un espectáculo, con modelos 3D sensacionales y escenarios de enorme realismo.
- El conjunto, como siempre, aportando variedad con los modos multijugador y zombies.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- La IA sigue siendo muy discreta. Y el conjunto de la campaña bastante irregular, con scripts muy rígidos.
- Poca profundidad de personajes y con un guión repleto de tópicos. Le falta alma.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

Volver a un conflicto real, es genial, con escenarios interesantes. Pero se sigue apostando por scripts muy rígidos y la IA no ayuda.



LA NOTA 65

### MODO MULTIJUGADOR

El entorno social, el diseño de mapas, las Divisiones y los refuerzos en la acción con los bombardeos, ofrecen un buen espectáculo.



LA NOTA 75

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 31

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 75




**Habilidad, reflejos, plataformas, acción...** Todo esto y mucho más se da cita en el estupendo «Nightmare Boy», un nuevo indie español que bebe de clásicos del género y ofrece una gran jugabilidad y muchos desafíos.



**La aventura onírica de Billy** nos enfrenta a plataformas, desafíos de habilidad y peligros sin fin.





**El diseño artístico del juego** recuerda a clásicos de 8 y 16 bit, que se ve acompañado por la jugabilidad.



**Descubrir los puntos débiles del enemigo** es la clave para avanzar. Pero, tranquilo, se muere mucho...




**Los jefes finales son una constante** en el juego, cada uno con sus rutinas y ataques específicos.

# NIGHTMARE BOY




## Plataformas, pesadillas y mucha diversión




**ALTERNATIVAS**

ORI AND THE BLIND FOREST
**Nota:** 94 **MM 244**

ILLUSORIA
**Nota:** 60 **MM 269**

**FICHA TÉCNICA**

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** The Vanir Project / Badland Games
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 9.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *badlandindie.com/nightmare-boy-es/*

**LO QUE HAY QUE TENER**

- **CPU:** Core i3 a 3.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 1 GB memoria

Todos hemos tenido pesadillas. A veces terribles, a veces, simplemente, un mal sueño del que nos olvidamos casi instantáneamente tras despertar. Pero cuando Billy cae en brazos de Morfeo se sumerge en un mundo que va más allá de lo onírico, transformándose en una pesadilla muy real de la que solo podrá escapar tras luchar con uñas y dientes, o morir en el intento. Y es que Billy ha caído en manos de Baldr, un malvado mago que ha asumido el control sobre Donorok, una región del mundo de los sueños de Noctum, donde se generan y desarrollan las más terribles pesadilla que afectan a los mortales. En su intento por hacerse con el poder, Baldr ha mandado a todos los monstruos de Donorok que capturen a los soñadores, niños como Billy, y los retengan allí. Pero con Billy ha pasado algo diferente, pues asume la apariencia de Rolok, el fallecido hijo de Lady Klormania, antigua reina de Noctum, y con el que confundirán muchos de los monstruos, mongos y otros habitantes de Noctum. Un jaleo, vaya.

### Desafío plataformero

La trama de «Nightmare Boy» es el punto de partida para sumergirnos en un indie muy notable, desarrollado en España por uno de esos estudios mínimos –solo dos integrantes– capaces de sacar oro de una idea y mucho entusiasmo.

El juego bebe de un estilo clásico plataformero de lo más desafiante –en plan "metroidvania"– y donde se exige al jugador habilidad sin ninguna complacencia. El diseño de combates, escenarios y puzles se ve potenciado por el refuerzo de las habilidades del jugador, desbloqueables poco a poco, e imprescindibles para enfrentarse a los múltiples jefes finales. Además, exige recoger monedas para "pagar" la grabación de partidas y objetos que se pueden comprar en tiendas. Es exigente, nada fácil y muy, muy jugable. Pero, y esto es importante, aunque se muere un montón no resulta frustrante, sino desafiante. El equilibrio logrado por The Vanir Project es sensacional, lo que unida a su fascinante estética –gráficos creados a mano, artesanalmente– lo convierte en un juego muy recomendable para todo tipo de jugadores. **A.P.R.**

**NUESTRA OPINIÓN**

Un juego que hará las delicias de los aficionados a las plataformas, deseosos de poner a prueba sus habilidades. Podría estar más pulido en algunos aspectos, pero es variado y muy divertido.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

# FOOTBALL CLUB SIMULATOR 2018

## Tu club, tu sueño, tu fútbol

### LA REFERENCIA



**FOOTBALL MANAGER 2017**
Mucho más amplio en opciones de entrenador, pero menor en las de club.

### ALTERNATIVAS

**PES 2018**
**Nota:** 80 **MM 270**

**FIFA 2017**
**Nota:** 80 **MM 259**

Tener una experiencia de 25 años en la creación de mánager y simuladores de gestión futbolística no está al alcance de muchos estudios, y es algo que se nota desde los primeros minutos de juego en «Football Club Simulator 2018». El juego que culmina la transformación digital definitiva de FX Interactive se enclava en ese terreno intermedio que se encuentra entre los simuladores deportivos puros, estilo «FIFA», con la gestión extrema de plantilla que ofrece la saga «Football Manager». Un terreno donde muchos fans del deporte rey encontrarán, sin necesidad de ser expertos en uno u otro modelo, la agilidad, diversidad de opciones y gestión total que el aficionado medio al fútbol puede buscar.

### Tu club, a tu estilo

Los números de «FCS 2018» pueden abrumar: 7 ligas nacionales –en distintas categorías–, más de 500 equipos de 49 países, más de 13000 jugadores... Y, por supuesto, la gestión de todos los apartados de un club: deportiva –contratación, entrenamiento, revisiones médicas, cantera– y económica –entradas, derechos, patrocinadores, etc.– divididas en cuatro áreas principales: Club y Estadio, Mercado y Fichaje, Estilo de juego y Competiciones. Perot todo es accesible de manera intuitiva desde el menú principal, hasta el más pequeño

> “Controla tu club a todos los niveles, de forma ágil e intuitiva, para llevarlo a lo más alto”

## INFOMANÍA

### FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Deportivo/Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** FX Interactive
- **Distribuidor:** FX Interactive
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **PVP rec:** 9.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.fcs-football.com*

Información básica sobre el juego

### LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Ligas nacionales:** 7 (Inglaterra, España, Alemania, Italia, Francia, México y Argentina)
- **Competiciones:** 36 (nacionales y continentales)
- **Equipos disponibles:** 511 (49 países diferentes)
- **Jugadores:** 13.020
- **Multijugador:** Hot seat

### ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690, GeForce GTX 550 Ti
- **Conexión:** ADSL

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 650 MB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X700, GeForce 6600
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

### MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL




**La opción de pretemporada y la mejorada creación de perfiles** son solo algunas de las novedades de esta entrega.




**Gestiona, entrena, contrata, construye y lleva tu club a lo más alto.** La nueva edición de «Football Club Simulator» pone a tu alcance ser en el dirigente más cualificado del fútbol mundial.




**Las opciones de ampliación del estadio** nos ayudan a crear negocio alrededor del club, lo que ayudará a nuestras arcas.







**Es fácil e intuitivo editar rápidamente** la plantilla del club, aunque ya hay MODs, como el de PCFútbolmanía, disponibles.

**Con el modo pizarra podemos dibujar una jugada** concreta durante los partidos, para aprovechar todas las posibilidades tácticas que brinda la interacción en tiempo real en el visionado.

parámetro a definir en control de entrenamientos personalizados o gestión económica.

## Esencia de fútbol

En «Football Club Simulator 2018» se encuentran todos los pequeños detalles de gestión y competición que hicieron grande la saga «PC Fútbol», y hay guiños directos a los fans como el regreso de la pretemporada –con cinco partidos de entrada– o la Intercontinental.

La gestión de la plantilla, la definición de tácticas –pudiendo personalizar hasta cinco de forma única– por equipo, el remozado sistema de perfiles –que permite gestionar cuatro equipos o participar a cuatro jugadores en competiciones en hot seat–, los asistentes, el sistema de contratos de trabajadores del club, el desarrollo del estadio, los ojeadores, la cantera... Las posibilidades de gestión y deportivas son sensacionales.

Mención aparte merece el sistema de partidos, con los nuevos highlights o las mejoras en interacción durante el visionado, pudiendo aumentar el tiempo de control directo de órdenes, o las jugadas en el modo pizarra.

Sí, el juego sigue sin licencias oficiales, pero el cambio del sistema de edición interno –con XML– permite trabajar en MODs –también con Steam Workshop– de forma muy sencilla y potente. De hecho, la comunidad de PCFútbolmanía tiene un MOD con los datos actualizados que es impresionante.

Eso es lo mejor, que FX trabaja con las sugerencias y consejos de la comunidad, y lo sigue haciendo. Y, además, a un precio fabuloso. Si buscabas el espíritu «PC Fútbol», lo tienes de vuelta aquí. **A.C.G.**

## NUESTRA OPINIÓN

**Dirige tu propio club de fútbol y conviértelo en una leyenda.** Ficha, entrena, contrata y toma todas las decisiones, deportivas y de gestión económica, de tu propio club de fútbol. O de varios.

### LO QUE NOS GUSTA

- El regreso de la Pretemporada y la Intercontinental, además de la variedad de competiciones y ligas.
- El control intuitivo en menús, gestión de plantillas, etc. accesible a usuarios de todos los niveles.
- Las opciones de edición, tanto rápidas en el juego como de creación de MODs.
- La participación de la comunidad en el desarrollo.

### LO QUE NO NOS GUSTA

- La ausencia de equipos oficiales por defecto.
- Los comentarios en los partidos son muy genéricos.

### VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

### MODO INDIVIDUAL

El espíritu y experiencia de «PC Fútbol» vuelve con la nueva entrega de «Football Club Simulator», con el regreso de opciones de competición, la sencilla gestión y las posibilidades de control absoluto del club. Contratar, definir tácticas, diseñar temporadas, entrenamientos... La versatilidad y potencia de la nueva entrega de la saga es impresionante.

LA NOTA **80**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND




**Rogue, el soldado de infantería genética protagonista del juego,** vuelve a la acción en el frente de Nu Earth en una guerra que se repite, una década después del lanzamiento del original, remozada gráficamente.



**Las venganza contra el general que nos traicionó** es la base de la trama del juego.





**Además de los cambios visuales** se ha incorporado un modo cooperativo online, para jugar con amigos.

# ROGUE TROOPER REDUX

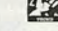
## Diez años después, la guerra sigue

### ALTERNATIVAS

WOLFENSTEIN II: THE NEW...
Nota: 90 — MM 271

CALL OF DUTY WWII
Nota: 65 — MM 271

### FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** TickTock Games/Rebellion
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 24.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *roguetrooper.com/es*

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7870, GeForce GTX 660

Volver al frente siempre es apetecible para los fans de la acción bélica, más si se trata de la adaptación de un cómic de culto como "Rogue Trooper", y más si eres ya un veterano y hace diez años jugaste al título original que en esta versión «Redux» ofrece un remake técnico completo y un nuevo modo de juego cooperativo online.

Si no conoces «Rogue Trooper», un repaso rápido nos lleva a una acción futurista protagonizada por Rogue, una unidad de infantería genética que combate en el planeta Nu Earth, en el futuro, y con una historia que nos habla de venganza, camaradería y mucha acción en 13 misiones que tenemos por delante, luchando contra las fuerzas de Nort.

Como decíamos, «Rogue Trooper Redux» es un remake de un juego de 2006 que, en su momento, ofrecía una más que curiosa, original e inteligente combinación de sigilo, acción directa, uso de coberturas y algo de táctica.

Su ambientación, basada en el cómic, la narrativa con personajes secundarios cuya IA –no olvidemos que somos soldados genéticos cuya consciencia reside en chips– se puede instalar en nuestras armas y, además, usarlas de forma táctica y autonóma en algunos momentos, aportan un toque distintivo al juego entre sus competidores. Pero, con todo, han pasado diez años. Y se nota.

### Acción nostálgica

«Rogue Trooper Redux» es un buen juego. Lo era en su momento y ahora, con un aspecto visual más agradable y remozado, y un nuevo modo cooperativo –para hasta 4 jugadores–, seguro que volverá a gustar a los que jugaron el original. El toque de "crafting" y la variedad de sus misiones son puntos a favor, y hasta su simplicidad en la acción y sus escenarios de toque minimalista y básico tienen su encanto. Pero el tiempo no pasa en balde, y en el mundo de la acción bélica hay ahora mismo juegos más completos, impresionantes, jugables y espectaculares. Que hacen lo mismo y más, y mejor. Y aunque como producto recomendable para nostálgicos «Rogue Trooper Redux» tiene su encanto, no ofrece nada realmente especial más allá de su ambientación. **A.P.R.**

### NUESTRA OPINIÓN

Un buen juego puesto al día técnicamente, aunque el tiempo pasado desde el lanzamiento del original se nota y la competencia en el género es brutal. Entretenido aunque solo para nostálgicos.




METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 70






**Niko se ha convertido en el Mesías de un mundo desconocido.** Solo él puede devolver el Sol a su posición para sanar el mundo. Y necesita tu ayuda, porque él es el Mesías, pero tú, el jugador, eres dios y le guías.




**¿Por qué Niko ha llegado aquí?** Al principio el protagonista se lo pregunta, pero luego... da igual.







**Los distintos personajes del juego** tienen un encanto indescriptible, y siempre nos reconocen.




**Descubrir la razón por la que el mundo se apaga** es el principal objetivo de Niko, para así salvarlo.




**El diseño del inventario es sencillo y eficaz.** Aunque al principio cuesta acostumbrarse a él.

# ONESHOT

## El juego es parte de ti






### ALTERNATIVAS

**NIGHTMARE BOY**
**Nota:** 75 **MM 271**

**BAOBAB'S MAUSOLEUM. EP. 1**
**Nota:** 76 **MM 268**

### FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Little Cat Feet
- **Distribuidor:** Degica
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **PVP rec:** 9.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.oneshot-game.com* Información básica e imágenes

### LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium
- **RAM:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** Compatible OpenGL 2.1

El pequeño Niko despierta en un lugar desconocido. Una cama que no es la suya. Una casa que no conoce. Y cuando, tras un primer y peculiar desafío logra salir de ella, ve que lo que le rodea no es un mundo que pueda reconocer. ¿Qué ha pasado? ¿Dónde está? Y, sobre todo, ¿por qué te pide ayuda, como jugador, llamándote por tu nombre?

«OneShot» es un juego indie de estilo retro, con un fascinante pixel art y un desarrollo sorprendente. Y, sobre todo, es un concepto narrativo que impacta, primero, y engancha después. El juego de Little Cat Feet nos lleva a un mundo desconocido que está perdiendo la vitalidad. La primera de las áreas que exploramos nos enfrenta a un entorno poblado por ropbots que se han quedado sin energía, salvo unas pocas excepciones que nos descubren lo que ha pasado allí. Más tarde, exploramos una región rural cuyos habitantes ven cómo la naturaleza se marchita. Pasamos después a un entorno urbano afectado también por el declive tecnológico... Y todo nos conducirá al centro de este mundo, una misteriosa torre en cuya cúspide se encontraba el sol, que se apagó y al que debemos restituir la enegría. Porque, sí, no lo habísmoa dicho Niko es el Mesías que salvará el mundo. Pero no es un dios. El dios somos nosotros, el jugador. Y Niko lo sabe. Y nos llama por nuestro nombre para que le ayudemos a explorar este mundo.

### Tú eres el juego

«OneShot» tiene una narrativa en la que juega con nosotros. El juego juega con el jugador. Y viceversa. ¿Confuso? Es un truco, una técnica fascinante que, como avisa –y no es broma– la propia descripción del juego puede inducir una ligera paranoia. Puzles cuya solución aparece en documentos –¡reales!– que el juego genera en tu PC –y debes buscar–. Símbolos que se colocan como fondo de escritorio de tu PC... El juego aconseja jugar en ventana, y no es por casualidad.

Aunque «OneShot» lleva ya meses disponible es ahora cuando ha sido traducido al español, y es la ocasión perfecta para disfrutar de una aventura indie incomparable y única. Si te va este estilo, pruébala. Te sorprenderá. **A.C.G.**

### NUESTRA OPINIÓN

El concepto de «OneShot» como aventura que rompe la cuarta pared e introduce al jugador realmente en la historia es impactante, tanto como algunos de sus puzles. Muy recomendable.




METACRITIC USUARIOS LA NOTA 84 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84

# ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

## DEMOS

### GUNS'N'STORIES: BULLETPROOF VR
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



**Armas diferentes, puntos que ganar y algo de humor en la frontera** es lo que da forma a este juego de disparos en primera persona.
■ *mirowin.com*

### STRANGER THINGS FACE YOUR FEARS
**GEAR VR**



**Aprovechar la serie de moda es poco menos que una obligación** y los fans lo agradecen, igual que pasa con El Ministerio del tiempo, por ejemplo.
■ *turtlerockstudios.com*

### PAYDAY 2 VR
**HTC VIVE**




**Para quien tenga el juego, desde el 16 de noviembre** está disponible la beta de «PayDay 2 VR», a modo de demo.

# SKYFRONT
## Contra los mareos

■ **Plataforma:** SteamVR, HTC Vive, Oculus rift
■ **Desarrollador:** Levity Play
■ **Disponible:** Acceso anticipado ■ **Precio:** 19,99€
■ **Web:** *skyfrontvr.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■■

Hemos visto varios sistemas para adaptarnos a los mundos abiertos dentro de la Realidad Virtual. Hay juegos que, sencillamente, nos colocan en la misma posición y con la interfaz habitual de cualquier juego para PC. Esto funciona con títulos como «Lucky's Tale» y sus plataformas. Pero con los de disparos en primera persona, solemos perder la perspectiva. Aquí es donde entran en juego los portales y los saltos, que con «SkyfrontVR» nos llevan a cualquier lado.

### Usa el gancho

Los ganchos son la solución que parece más sencilla en estos momentos. Este título se aprovecha de ellos y solo tenemos que apuntar donde queremos ir. Nos desplazaremos a toda velocidad y ahí nos quedaremos, hasta el siguiente salto. Entre medias podremos usar armas desde una posición estática. No es algo original, pero en Levity Play afirman que han dado con una solución. El problema no es otro que el mareo causado por algunos juegos.

En gravedad cero, como sucede con «Skyfront», hay muchas libertades que rompen con el realismo. Al mismo tiempo, sus responsables pueden usar trucos que no serían válidos en otras situaciones. De momento, la solución es un hardware muy potente y que la tasa de imágenes se mantenga en 90 por segundo.









## TOP JUEGOS VR

### 1 SUPERHOT VR
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Echamos de menos algunos detalles de otras versiones, entre niveles, pero aun así es una de esas experiencias que crecen con la Realidad Virtual.

### 2 ARIZONA SUNSHINE
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Los zombis, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia.

### 3 THE GALLERY – EPISODE 2
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



El episodio Heart of the Emberstone marcó un punto de inflexión en este título, que nos descubre un mundo de lo más original.

### 4 ONWARD
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero recomendable.

**Las náuseas son imposibles de eliminar en algunos casos. Es algo físico que, poco a poco, se supera. Tanto con hardware mejor como software, los desarrolladores consiguen reducir ese porcentaje de personas que no aguantan unas gafas RV. Es parte de la evolución en este medio, como lo son las experiencias cada vez más alucinantes que nos proporciona. Como dicen muchos últimamente, vivimos el nacimiento de algo grande.**



# DWVR

## Producto español y de calidad

■ **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Mad Triangles
■ **Precio:** 14,99€ ■ **Web:** *madtriangles.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■



Ver «DWVR» en Madrid Gaming Experience se nos antojó un poco extraño. Es un juego que está a la venta desde septiembre y está a la altura de títulos realmente potentes. La extrañeza venía de verlo en la zona indie del evento, en lugar de un sitio destacado. Pero nos gustó mucho verlo, anunciando su versión en castellano, tras salir del acceso anticipado. En cuanto a la experiencia, la inmersión es muy buena, con un mundo rico y varias opciones para desplazarnos.

# AMAZON ODYSSEY

## Como ir a la selva, pero sin peligros

■ **Género:** Aventura ■ **Plataforma:** HTC Vive ■ **Desarrollador:** Heavy Iron Studios
■ **Disponible:** 2018 ■ **Precio:** 9,99€ ■ **Web:** *vive.com*
**INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Esta experiencia tiene lugar en cuatro localizaciones del Amazonas. Zonas que vemos como si estuviéramos allí, con ríos, animales, plantas y sonidos que nos trasladan a la selva. Además, podemos dejarnos caer sobre las copas de los árboles o bajar a nivel de tierra. Lo que puede parecer un documental con una enciclopedia se convierte en toda una experiencia interactiva. Una con la que conocer la zona y, al mismo tiempo, sentir que el planeta tiene sitios que deben permanecer intactos.



## EL TERMÓMETRO

### CALIENTE



**REALIDAD VIRTUAL A 8K**
Hay un nuevo contendiente en cuanto a resolución, por ahora en desarrollo. Pimax 8K busca 2,45 millones de dólares para ser real.
*kck.st/2jI4aQp*

**OBJETOS CON GOOGLE POLY**
Google ha lanzado «Poly» para hacer más sencillo el intercambio de objetos en estos mundos.
*poly.google.com*

### TEMPLADO



**EL DISNEY DE LA RV**
Virtual Reality Company quiere ser la Disney de la RV, con proyectos como «Follow Me Dragon» o «Avatar».
*thevrcompany.com*

**STARBREEZE GANA FUERZA**
El proyecto de Starbreeze aún no es una realidad. A ver si con el apoyo de Acer despega.
*starbreeze.com*

### FRÍO



**BLADE RUNNER 2049**
Era una gran oportunidad, pero «Blade Runner 2049: Memory Lab» parece una producción de hace décadas.
*oculus.com*

**EVE SE QUEDA FUERA**
Los creadores de «EVE» se apartan de la RV, por ahora.
*eveonline.com*

## TOP JUEGOS VR

**5 ARKTIKA.1**
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Un espectáculo que entra por los ojos y nos hace viajar a una nueva Edad del hielo, armados hasta arriba. Además, no es apuntar y disparar.

**6 PROJECT CARS 2**
**OCULUS RIFT**



Una inmersión espectacular en cuanto a títulos de conducción compatibles con RV, aunque otros lo superen como simulador.

**7 REC ROOM**
**HTC VIVE, OCULUS RIFT**



Entre experimento social, zona de reunión y juegos reunidos, muchas horas de diversión se nos han ido dentro de este entorno 3D.

**8 THE MAGUE'S TALE**
**OCULUS RIFT**



Los responsables de «The Bard's Tale» se han atrevido con un título de rol para Realidad Virtual y no les ha salido nada mal.

## LOS MÁS VENDIDOS EN:

### ESPAÑA

1. DESTINY 2 (16)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
2. LOS SIMS 4 (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. FIFA 18 (DESCARGA) (3)
   ■ Deportivo ■ Electronic Arts
4. LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA (18)
   ■ Acción ■ Warner Bros. Int.
5. PRO EVOLUTION SOCCER 2018 PREMIUM (3)
   ■ Deportivo ■ Konami
6. TOTAL WAR WARHAMMER II (16)
   ■ Estrategia ■ SEGA/Koch Media
7. LOS SIMS 4 URBANITAS (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. DESTINY 2 EDICIÓN LIMITADA (16)
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
9. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12)
   ■ MMO ■ Activision Blizzard
10. WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS (18)
    ■ Acción ■ Bethesda / Koch Media

* Datos elaborados por GFK para AEVI de octubre de 2017.

### U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2018 LIMITED ED. (3)
   ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. MINECRAFT (7)
   ■ Simulación ■ Microsoft
3. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
4. THE SIMS 4 GET TO WORK (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 CITY LIVING (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. FOOTBALL MANAGER 2018 (DESCARGA) (3)
   ■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
7. THE SIMS 4 GET TOGETHER (12)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
8. MICROSOFT F. SIMULATOR X STEAM ED. (3)
   ■ Simulación ■ Dovetail Games
9. MINECRAFT STORY MODE SEASON 2 (7)
   ■ Aventura ■ Telltale Games
10. CALL OF DUTY INFINITE WARFARE (18)
    ■ Acción ■ Activision

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de noviembre de 2017.

### U.S.A

1. STAR WARS BATTLEFRONT II
   ■ Acción ■ Electronic Arts
2. THE SIMS 4 CATS & DOGS
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
3. CALL OF DUTY WWII
   ■ Acción ■ Activision Blizzard
4. STAR WARS BATTLEFRONT II (DESCARGA)
   ■ Acción ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 (DESCARGA)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
6. ZOO TYCOON 2 ULTIMATE COLLECTION
   ■ Estrategia ■ Blue Fang games
7. WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS
   ■ Acción ■ Bethesda
8. THE SIMS 4: TODDLER STUFF (DESCARGA)
   ■ Simulación ■ Electronic Arts
9. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA)
   ■ Acción ■ Bluehole
10. MINECRAFT STORY MODE
    ■ Aventura ■ Telltale Games

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de noviembre de 2017.

# RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

## 2 THE EVIL WITHIN 2



■ ACCIÓN/AVENTURA ■ TANGO GAMEWORKS/BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 59,95 €



Sebastián Castellanos sigue en plena forma. Una aventura fantástica repleta de desafíos, enemigos monstruosos y horror en estado puro. Una fórmula renovada de forma sobresaliente.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

## 3 TOTAL WAR WARHAMMER II



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la sorpresa inicial, su jugabilidad es sensacional.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

## 4 ASSASSIN'S CREED ORIGINS



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ UBISOFT MONTREAL ■ UBISOFT ■ 59,99 €



Ubisoft nos ofrece uno de los «Assassin's Creed» más impresionantes en lo visual de toda la saga. Su enorme mundo está repleto de posibilidades y su exótica ambientación es fantástica.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 84

## 9 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

## 10 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

## 11 TEKKEN 7



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO ■ BANDAI NAMCO ■ 49,95 €



Una de las mejores sagas de lucha de todos los tiempos llega al PC con su más reciente entrega, ofreciendo un espectáculo de combos, golpes y llaves como no hay otro.

■ COMENTADO EN MM 268 ■ PUNTUACIÓN: 85

## LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

**NOTA:** Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

### ESTRATEGIA



### STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

### ACCIÓN



### DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

### AVENTURA



### HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

# 1 WOLFENSTEIN II



ACCIÓN ■ MACHINEGAMES / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €

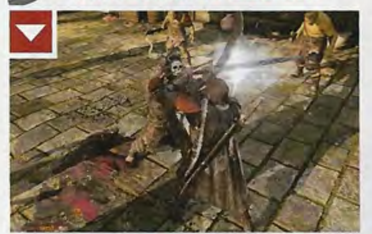


El regreso de B.J. ha superado nuestras expectativas, con una historia de acción, amor, violencia, familia y ciencia delirante. La guerra contra los nazis adquiere una dimensión casi surrealista en ocasiones en «The New Colossus», con una intensidad y espectacularidad impresionantes.

■ COMENTADO EN MM 271 ■ PUNTUACIÓN: 90



# 5 LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA



■ ACCIÓN/AVENTURA/ROL ■ MONOLITH/WARNER BROS.
■ WARNER BROS. ■ 59,99 €



La Tierra Media sigue siendo un lugar fascinante desde la perspectiva de Monolith. La nueva aventura de Talion nos lleva a descubrir desafíos inéditos y una acción de película.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 89

# 6 SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO



■ ROL/AVENTURA ■ UBISOFT SAN FRANCISCO
■ UBISOFT ■ 59,99 €



Tardó, pero la espera mereció la pena. La perfecta combinación entre humor grueso y comedia inteligente al máximo, como no podía ser de otro modo. Divertido como él solo.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 86

# 7 XCOM 2 WAR OF THE CHOSEN



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS/2K GAMES
■ TAKE 2 ■ 39,99 €



Una expansión que, como la RAE, limpia, fija y da esplendor. «War of the Chosen» es el perfecto añadido a un juego que ya se mueve en niveles de excelencia. Un imprescindible para el fan.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 90

# 8 BATTLE CHASERS NIGHTWAR



■ ROL/ACCIÓN ■ AIRSHIP SYNDICATE/THQ NORDIC
■ BADLAND GAMES ■ 29,99 €



Rol estilo japo basado en un cómic de Joe Madureira. El resultado, como no podía ser de otro modo, es excepcional. Es sencillo en su concepto, divertido a más no poder y engancha.

■ COMENTADO EN MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 85

# 12 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

# 13 STARCRAFT REMASTERED



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 14,99 €



Blizzard tres de vuelta su legendario título de estrategia en una edición remozada en el apartado técnico de arriba a abajo y que incluye el juego original y su expansión.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

# 14 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

# 15 F1 2017



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 54,99 €



La edición de este año de «F1» apuesta por una accesibilidad total para llegar al público más amplio, y la combina con un gran diseño de jugabilidad . Realismo y diversión por igual.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 85

ROL

## THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



## NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



## SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



## FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

# SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

## ESTRATEGIA

Aunque no hemos visto ninguna entrada nueva en la lista este mes, hemos tenido un interesante cambio de posiciones en la parte inferior que anima la estrategia para las próximas semanas.



### 1 TOTAL WAR WARHAMMER II

38% de las votaciones



MM 269 PUNTUACIÓN: 90
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



### 2 HEARTHSTONE

22% de las votaciones



MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



### 3 STARCRAFT REMASTERED

20 % de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

### 4 XCOM 2

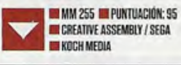
12% de las votaciones



MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

### 5 TOTAL WAR WARHAMMER

8% de las votaciones



MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA

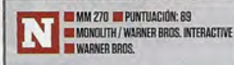
## ACCIÓN

Era fácil de prever que la acción iba a estar movidita, y casi no sorprende que «Sombras de Guerra» haya desplazado al totémico «GTA V». Y «The Evil Within 2» también entra.



### 1 SOMBRAS DE GUERRA

37% de las votaciones



MM 270 PUNTUACIÓN: 89
MONOLITH / WARNER BROS. INTERACTIVE
WARNER BROS.



### 2 GRAND THEFT AUTO V

30% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



### 3 THE EVIL WITHIN 2

22% de las votaciones

MM 270 PUNTUACIÓN: 90
TANGO GAMEWORKS / BETHESDA
KOCH MEDIA

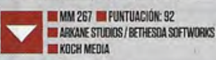
### 4 TEKKEN 7

8% de las votaciones

MM 268 PUNTUACIÓN: 85
BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO

### 5 PREY

3% de las votaciones



MM 267 PUNTUACIÓN: 92
ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA

## AVENTURA

La irrupción de «Before the Storm» nos ha cogido algo desprevenidos. Más que nada por el vertiginoso ascenso a la primera posición. No cabe duda de que Chloe Price enamora.



### 1 LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

32% de las votaciones

MM 269 PUNTUACIÓN: 85
DECK NINE / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



### 2 RIME

29% de las votaciones

MM 267 PUNTUACIÓN: 92
TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT
BADLAND GAMES



### 3 THE SEXY BRUTALE

21% de las votaciones

MM 265 PUNTUACIÓN: 90
CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS
TEQUILA WORKS

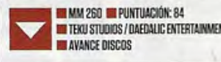
### 4 LITTLE NIGHTMARES

15% de las votaciones

MM 267 PUNTUACIÓN: 82
TARSIER STUDIOS
BANDAI NAMCO

### 5 CANDLE

3% de las votaciones



MM 260 PUNTUACIÓN: 84
TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT
AVANCE DISCOS

## ROL

No, el Mapache y sus amigos no han podido colocarse en cabeza, pero se han quedado en un tris. Quizá seguir puliendo sus poderes se lo permita el mes que viene. ¡Mucho ojo con los superhéroes!



### 1 TORMENT TIDES OF NUMENERA

30% de las votaciones

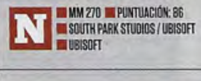


MM 264 PUNTUACIÓN: 80
INXILE / TECHLAND
KOCH MEDIA



### 2 SOUTH PARK RETAGUARDIA...

29% de las votaciones

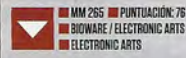


MM 270 PUNTUACIÓN: 86
SOUTH PARK STUDIOS / UBISOFT
UBISOFT



### 3 MASS EFFECT ANDROMEDA

23% de las votaciones



MM 265 PUNTUACIÓN: 76
BIOWARE / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

### 4 PILLARS OF ETERNITY

12% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

### 5 TYRANNY

6 % de las votaciones

MM 261 PUNTUACIÓN: 85
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

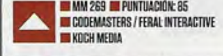
## VELOCIDAD

Interesante el cambio de posiciones que ha habido en carrera. La fórmula 1 consigue ponerse en cabeza, pero por detrás las cosas andan realmente apretadas. Ojo al rebufo para el mes que viene.



### 1 F1 2017

32% de las votaciones

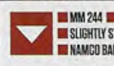


MM 269 PUNTUACIÓN: 85
CODEMASTERS / FERAL INTERACTIVE
KOCH MEDIA



### 2 PROJECT CARS

30% de las votaciones

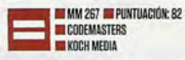


MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



### 3 DIRT 4

22% de las votaciones



MM 267 PUNTUACIÓN: 82
CODEMASTERS
KOCH MEDIA

### 4 DIRT RALLY

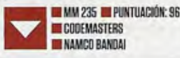
10% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

### 5 GRID AUTOSPORT

6% de las votaciones



MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

## VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

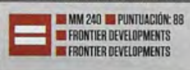
## SIMULACIÓN

Una mes más, el mundo de la simulación se queda como estaba en el número anterior. La exploración espacial y marina ocupan los primeros puestos de la lista y todos mantienen sus posiciones.



### 1 ELITE: DANGEROUS

30% de las votaciones

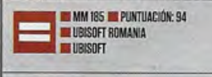


MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
■ FRONTIER DEVELOPMENTS
■ FRONTIER DEVELOPMENTS



### 2 SILENT HUNTER 5

28% de las votaciones

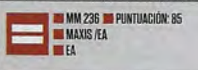


MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
■ UBISOFT ROMANIA
■ UBISOFT



### 3 LOS SIMS 4

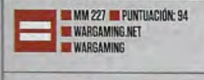
21% de las votaciones



MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
■ MAXIS /EA
■ EA

### 4 WORLD OF WARPLANES

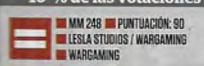
11% de las votaciones



MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
■ WARGAMING.NET
■ WARGAMING

### 5 WORLD OF WARSHIPS

10 % de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ LESLA STUDIOS / WARGAMING
■ WARGAMING

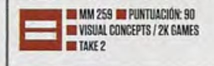
## DEPORTIVOS

Aunque la saga «NBA 2K» se mantiene firme, se agradece la entrada de una novedad como «PES 2018» que además irrumpe con fuerza. Más vale que los fans del basket no se distraigan...



### 1 NBA 2K17

34% de las votaciones

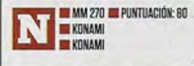


MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
■ VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
■ TAKE 2



### 2 PES 2018

29% de las votaciones

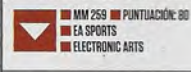


MM 270 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ KONAMI
■ KONAMI



### 3 FIFA 17

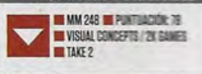
20% de las votaciones



MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ EA SPORTS
■ ELECTRONIC ARTS

### 4 NBA 2K 16

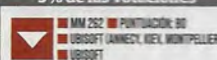
14% de las votaciones



MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
■ VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
■ TAKE 2

### 5 STEEP

3% de las votaciones



MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
■ UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
■ UBISOFT

# CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

## ESTRATEGIA

| 1. CIVILIZATION IV | 2. AGE OF EMPIRES | 3. COMMANDOS |
|---|---|---|
| 35% de las votaciones | 33% de las votaciones | 32% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 131 | ■ COMENTADO EN MM 37 | ■ COMENTADO EN MM 42 |
| ■ PUNTUACIÓN: 96 | ■ PUNTUACIÓN: 91 | ■ PUNTUACIÓN: 92 |
| ■ FIRAXIS | ■ ENSEMBLE STUDIOS | ■ PYRO STUDIOS |

## ACCIÓN

| 1. HALF-LIFE 2 | 2. MAX PAYNE | 3. CRYSIS |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 32% de las votaciones | 29% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 119 | ■ COMENTADO EN MM 80 | ■ COMENTADO EN MM 156 |
| ■ PUNTUACIÓN: 98 | ■ PUNTUACIÓN: 86 | ■ PUNTUACIÓN: 98 |
| ■ VALVE | ■ REMEDY ENTERTAINMENT | ■ CRYTEK |

## AVENTURA

| 1. GRIM FANDANGO | 2. MONKEY ISLAND | 3. DREAMFALL |
|---|---|---|
| 42% de las votaciones | 37% de las votaciones | 21% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 47 | ■ COMENTADO EN MM 42 | ■ COMENTADO EN MM 139 |
| ■ PUNTUACIÓN: 92 | ■ PUNTUACIÓN: 85 | ■ PUNTUACIÓN: 90 |
| ■ LUCASARTS | ■ LUCASARTS | ■ FUNCOM |

## ROL



| 1. OBLIVION | 2. NEVERWINTER NIGHTS | 3. ULTIMA VII |
|---|---|---|
| 40% de las votaciones | 35% de las votaciones | 25% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 135 | ■ COMENTADO EN MM 50 | ■ COMENTADO EN MM 63 |
| ■ PUNTUACIÓN: 95 | ■ PUNTUACIÓN: 91 | ■ PUNTUACIÓN: 97 |
| ■ BETHESDA SOFTWORKS | ■ BIOWARE | ■ ORIGIN |

## VELOCIDAD

| 1. TEST DRIVE UNLIMITED | 2. TOCA 3 | 3. GRAND PRIX 4 |
|---|---|---|
| 38% de las votaciones | 35% de las votaciones | 27% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 147 | ■ COMENTADO EN MM 133 | ■ COMENTADO EN MM 87 |
| ■ PUNTUACIÓN: 96 | ■ PUNTUACIÓN: 95 | ■ PUNTUACIÓN: 90 |
| ■ EDEN GAMES | ■ CODEMASTERS | ■ MICROPROSE |

## SIMULACIÓN

| 1. SILENT HUNTER 4 | 2. IL-2 STURMOVIK | 3. LOCK ON |
|---|---|---|
| 39% de las votaciones | 35% de las votaciones | 26% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 148 | ■ COMENTADO EN MM 83 | ■ COMENTADO EN MM 108 |
| ■ PUNTUACIÓN: 94 | ■ PUNTUACIÓN: 90 | ■ PUNTUACIÓN: 90 |
| ■ UBISOFT / UBISOFT | ■ 1C / MADDOX GAMES | ■ EAGLE DYNAMICS |

## DEPORTIVOS

| 1. VIRTUA TENNIS | 2. SENSIBLE SOCCER | 3. PC FÚTBOL 2001 |
|---|---|---|
| 40% de las votaciones | 39% de las votaciones | 21% de las votaciones |
| ■ COMENTADO EN MM 88 | ■ COMENTADO EN MM 62 | ■ COMENTADO EN MM 66 |
| ■ PUNTUACIÓN: 92 | ■ PUNTUACIÓN: 95 | ■ PUNTUACIÓN: 86 |
| ■ SEGA | ■ SENSIBLE SOFTWARE | ■ DINAMIC |

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

# JUEGA YA LA TEMP




Un videojuego ágil, intuitivo y potente



Juega para ganar!!!



Tú estás al mando



Consigue el mejor palmarés



Diseña tu táctica



Personaliza tu sistema de juego



Decide marcajes



Realiza entrenamientos



Estudia el mercado de jugadores



Elige a los mejores



Realiza fichajes



Elige patrocinador



Consulta el resumen de la jornada



Analiza las estadísticas



Sigue a tus rivales en la clasificación



Ten en cuenta el calendario



Juega partidos en modo Interactivo



Da órdenes a tus jugadores durante el partido



Diseña tus jugadas en tu pizarra



Analiza los partidos a vista de pájaro

# EL VIDEOJUEGO DE FÚTBOL

# SKULL & BONES

## ¡Conviértete en el terror del Índico!

**La vida del pirata está llena de aventuras. Luchas, tesoros, monstruos marinos... ¡Ah, qué emocionante debía ser!, ¿verdad? Pues deja de soñar y ve reclutando a tu tripulación para lanzarte al abordaje de la diversión el próximo otoño. En tu PC.**

## INFOMANÍA

### DATOS

- **Género:** Acción/Sim/Rol
- **Estudio/compañía:** Ubisoft/Blue Byte
- **Fecha prevista:** Otoño de 2018

### CÓMO SERÁ

- Será un juego de **simulación y combate naval, en un mundo abierto online.**
- La acción se ambientará en el océano Índico en **el s. XVIII en el mundo de la piratería.**
- Habrá **modos PvE y PvP, con combate por equipos** 5 contra 5.
- Se conocen ya **tres tipos de barco distintos** que habrá disponibles: bergantín, fragata y balandro.
- Podremos **desbloquear mejoras para los barcos** y crear un personaje único, creando alianzas con otros jugadores.

**¡Bienvenido a la emocionante vida de la piratería!** Viaja al océano Índico en el s. XVIII y conviértete en el terror de los mares, en un mundo abierto y online, en el que desarrollar una carrera como pirata luchando contra otros jugadores y abordando barcos.



**El realismo visual está asegurado,** pues el estudio responsable del desarrollo de «Skull & Bones» ya se encargó de las batallas navales de «Assassin's Creed».



**Aunque por ahora solo se han visto batallas multijugador,** el estudio asegura que habrá un modo PvE en constante evolución para jugar en solitario contra PNJ.

Es 1721 y el Caribe se ha convertido en un lugar más hostil que nunca para los piratas. El mundo al revés, ¿cierto? El capitán Kidd murió a comienzos de siglo. Hace tan solo tres que el mítico Barbanegra dejó este mundo y la mismísima Mary Read también acaba de irse para siempre. ¿Es el fin de la era dorada de la piratería? Todo parece indicarlo, puesto que las fuerzas de Su Graciosa Majestad acaban de capturar al que parecía el herdero de esta estirpe de temibles bucaneros, a ti. Y solo tienes dos opciones: abandonarlo todo para recibir el perdón real o morir. Pero como arrepentirse no va contigo –¿pero qué clase de pirata serías si hincaras la rodilla?– huyes y decides cambiar de aires, en busca de un nuevo paraíso para los piratas: el Índico.

Por desgracia, no eres el único que ha tenido esta idea, y es que la Compañía de las Indias Orientales tiene activas un montón de rutas comerciales de lo más tentadoras en esta región y, claro, donde hay oro y riquezas hay amigos de lo ajeno deseando hacerse con ellas a toda costa. Solo hacen falta un buen barco, una tripulación dispuesta a todo y muchas ganas de aventura y de vivir al límite. ¿Quién podría resistirse a algo así?

## ¡Al abordaje!

Así dará comienzo la aventura de «Skull & Bones» con la que Ubisoft nos invitará a descubrir el otoño de 2018 un mundo online masivo en el que miles de jugadores se embarcarán para convertirse en el terror de los mares explorando, abordando y luchando en alta mar contra viento y marea.

«Skull & Bones» resulta algo complicado de definir. Será iuna mezcla de aventura, simulación, acción, rol y no estará exento de táctica y estrategia. Este mundo multijugador masivo tiene como responsables a los creadores de

> **“Vivirás la vida de un pirata en el Índico del s. XVIII, en un enorme mundo abierto online”**



las secuencias de combate naval de la saga «Assassin's Creed», cuyo concepto se lleva ahora al límite. El salto será enorme, pues no se trata solo de la escala del mundo de juego, sino de la interacción en un universo vivo con multitud de PNJ y jugadores humanos.

## ¡Piratas por doquier!

El mundo de «Skull & Bones» nos permitirá convertirnos en una leyenda de los mares jugando de forma individual, en un mundo en el que afrontaremos diversas misiones en estilo campaña, aunque plagado de jugadores humanos, o combatiendo contra ellos, en batallas mutijugador por equipos y otras con objetivos jugando en modo cooperativo. Las alianzas, de hecho, serán uno de los puntos clave del diseño de la acción. Ubisoft pretende que el mundo tenga una ambientación lo más realista posible integrando todas estas modalidades de forma simultánea.

Podremos explorar el mundo de juego en el Índico visitando tiendas, muelles, tabernas, reclutando a miembros para nuestra tripulación, haciéndonos con una embarcación y lanzándonos a la aventura.

En todos los modos de juego podremos adquirir experiencia para ir mejorando nuestra nave, consiguiendo reputación, consi-

> "Podremos crear alianzas con otros jugadores para librar batallas y abordar navíos"

## LA HISTORIA DE LA PIRATERÍA VIVE EN «SKULL & BONES»

**¿Un nuevo Barbanegra?** Ubisoft nos permitirá ser el tipo de pirata que queramos, pero aseguran que también veremos algunos nombres icónicos de la era dorada de la piratería en el juego.

**¿Qué aspecto tenían los piratas?** Todos conocemos el arquetipo del pirata caribeño, pero al trasladarse la acción al Índico Ubisoft nos tiene reservadas sorpresas.

**Sí, hubo mujeres piratas.** En 1721, época del juego, mujeres como Mary Read -que murió ese año- o Anne Bonny eran de las piratas más temidas por su crueldad.

**De novato a terror de los mares.** Tendremos libertad total para desarrollar un personaje único y alianzas con jugadores.



**¿Qué tipo de pirata serás y qué navío será tu favorito?** ¿Lucharás contra piratas rivales? ¿Te aliarás con ellos para luchar contra la Compañía de las Indias Orientales? ¿Tendrás una fragata, para proteger aliados? ¿O, quizá, un bergantín para cargas y abordajes? Las posibilidades de «Skull & Bones» serán enormes para ser un pirata único.

guiendo más y mejores tripulantes y forjando alianzas y enemistades. Podremos relacionarnos con el resto de jugadores humanos como deseemos, además de encontrar figuras legendarias de la historia de la piratería en todos los modos de juego.

El apartado multijugador, en todo caso, tendrá un peso específico en el juego. Ya sea en batallas en zonas cerradas tipo "arenas", donde no solo habrá que tener en cuenta el tipo de barco y sus posibilidades de ataque y defensa –bergantines, balandros y fragatas son los ya desvelados–, sino las condiciones del escenario y sus posibilidades tácticas, combinando el potencial del equipo. Aunque los enfrentamientos directos, en solitario, también serán una opción si decidimos ir a por todas y convertirnos en los reyes del Índico.

Las posibilidades que encierra «Skull & Bones», apenas entrevistas, prometen ser espectaculares. ¿Listo para el abordaje, grumete? **A.C.G.**



## LOS PRIMEROS COMBATES MULTIJUGADOR



Aunque el juego ofrecerá, según Ubisoft, un modo PvE en continuo desarrollo en el enorme mundo de juego, las primeras batallas que se han podido ver corresponden al modo multijugador PvP Disputed Waters.



El combate 5 contra 5 perfila un diseño muy táctico, combinando el potencial de hasta tres tipos de barcos distintos -aunque habrá más- y el diseño de escenarios, provocando emboscadas y ataques ciegos sorteando obstáculos.

# JOHN ROMERO

DISEÑADOR. PRODUCTOR. PROGRAMADOR.
EX-ID. EX-ION STORM. LEYENDA VIVA. 50 AÑOS.

**Alfonso John Romero es una leyenda viva. Programador y creador autodidacta** comenzó su carrera publicando su primer juego, Scout Search, en la revista InCider en 1984. Su primer empleo fue en Origin Systems en 1987. Fundó id Software con John Carmack, Adrian Carmack y Tom Hall en 1991.

**Su CV cuenta unos 130 juegos en todo tipo de formatos** incluyendo títulos míticos como los primeros de las sagas «Doom», «Quake», «Hexen» y «Wolfenstein 3D».

**Su pelo largo es su seña de identidad** y parte de su herencia nativa americana Yaqui y Cherokee, aunque se lo cortó en 2002, para pasmo de sus fans.

**Es un fan de sitios como ebay** donde suele subastar objetos personales de su época de id Software. Este noviembre su copia personal autografiada de «id Anthology», de 1996, se subastó por 1130 $.

**Además de sus amigos en la industria** del videojuego tiene otros en el mundo del cine, como Robert Rodriguez.

**Vive en Irlanda** con su mujer Brenda, donde dirigen Romero Games.

**Este diciembre recibirá un premio honorífico** en el Fun & Serious, en San Sebastián.

**Puede seguirlo en Twitter: @romero**

**Y en su web: rome.ro**

**NO TE PIERDAS EL PRÓXIMO NÚMERO DE micromanía**

Podrás encontrarnos en tu punto de venta a partir del día



# micromanía.es

## ¡SOLO PARA ADICTOS AL PC!

» ACTUALIDAD » HARDWARE » TALLER
» JUEGOS » CONSULTORIO » RETROMANÍA

*¡Entra y opina!*

